CONEXIÓN MANGA

120

LA REVISTA OFICIAL DEL OTAKU

LOVELESS
UN SINGULAR ROMANCE FELINO

ESPECIAL DE GALANES II

SAINT SEIYA
LAS INCOHERENCIAS DE LA SAGA DE HADES

EL CONDE DE MONTECRISTO
BUSCANDO VENGANZA DESDE EL INFIERNO

LA MUJER QUE AMO A SESSHOUMARU
¿PUEDE UN DEMONIO AMAR?

CONEXIÓN
MANGA
¿LISTA
PARA CUMPLIR
TUS FANTASÍAS
NENA?
SAIYUKI

EDITOR
RESPONSABLE
JUAN A. FLORES V.

CODIRECCIÓN
ARTURO VÁZQUEZ CEJA
'LOBO'
MIGUEL ÁNGEL RUÍZ L.

COLABORADORES
ADALISA ZÁRATE
AUREA D. FRENIERE
IVONNE LÓPEZ O.
ALEJANDRO MARTÍNEZ
GOARE SALCIDO
RAFAEL CIENFUEGOS
JESÚS CHAVARRÍA
ARTURO VÁZQUEZ
CEJA "LOBO"
CARLOS GUERRERO
ANA LUISA ESPINOSA
FABIAN VÁZQUEZ

CORRESPONSAL EN TOKIO
JOSÉ FLORES

CORRESPONSAL
EN SAN DIEGO
PAULINA DONAJÍ
OSORIO AVILÉS

CALIDAD DIGITAL
FABIÁN VAZQUEZ G.
RICARDO VARELA RIOS

DISEÑO GRÁFICO
MANUEL MARTÍNEZ O.

JEFE DE DISEÑO
MARTHA GARCÍA
DE LA ROSA

CORRECTOR
DE ESTILO
DANIELA QUIÑONES

MERCADOTECNIA
ADRIANA VILLALOBOS

DIRECTORA
ADMINISTRATIVA
CLAUDIA FLORES
VALDOVINOS

CIRCULACIÓN
MIGUEL ÁNGEL RUIZ

PRE PRENSA
RICARDO IVÁN ESQUIVEL

PUBLICIDAD:
1323-0-100
ext. 103

"Todas las imágenes, nombres, marcas y logotipos aquí presentados son Copyright © de sus respectivos autores y son utilizados con fines informativos bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa"
© Texto Propiedad de Ediposter, S.A.

CONEXIÓN MANGA No. 120
Es publicada por: EDITOPOSTER, S.A. Salvador Díaz Mirón 156 Col. Sta. Ma. la Ribera México, D.F. CP 06400 TEL/FAX 13-23-0-100 FECHA DE PUBLICACIÓN: OCTUBRE DE 2005 EDICIÓN CATORCENAL PRE-PRENSA DIGITAL SERVICIOS FOTOTIPOGRÁFICOS, S.A. TEL. 5841-5386 IMPRESIÓN CORP. INDUSTRIAL GRAFICA, S.A. de C.V. FCO. SOLER NO. 51 FRACC. MA. CANDELARIA HUITZILAC, MOR CP 62510 CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO No. 7705/ Exp. 1/432"99"/14757 RESERVA DE TÍTULO INDA 04-2001-082014103600-102 LICITUD DE TÍTULO ANTE SEGOB No. 11069 Exp. 1/432"99"/14757 DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C. Guerrero No. 50 México, D.F. por medio del EXPENDIO EVERARDO FLORES Y HNOS. Serapio Rendón 87 México, D.F. DISTRIBUCIÓN FORÁNEA CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87 México, D.F. DISTRIBUCIÓN EN CENTRO-AMÉRICA COMERCIAL LAS AMERICAS COMMERCE S.A. DE C.V. Magdalena 35 Col. Narvarte, México D.F.
CORREO ELECTRONICO
conexionmanga@editoposter.com

Copyright '99

LA EDITORIAL NO SE HACE RESPONSABLE DE LA CALIDAD Y EFECTIVIDAD DE LOS PRODUCTOS ANUNCIADOS

CONEXIÓN MANGA

Editorial

¡Hola, soy Angel Princess! En esta ocasión me tocó presentar el tan esperado –por las chavas– Segundo Especial de Galanes, en donde una vez más, nuestras lectoras podrán deleitarse la pupila con todos esos papacitos del anime que de sólo verlos nos hacen decir "¿Por qué no existen chavos así en la vida real?"

Para empezar, hablaremos de uno de los personajes más "abrazables" de la emocionante serie InuYasha, el cual es tan popular entre las chavas que incluso tuvo su propio especial de televisión. Por supuesto, nos referimos al bizcochito Sesshoumaru, de quien presentamos su especial titulado "La mujer que amó a Sesshomaru". Aunque la verdad el título debería ser ¿Qué mujer NO amó a Sesshoumaru?... Por lo guapo que está el condenado.

Y para aquellas que gustan del Yaoi, también les presentamos dos series de este género llenas de lindos chicos que harán suspirar a más de una lectora. Nuestra primera serie es la muy popular "Loveless", en donde veremos Neko-boys tan adorables que fácilmente le harían la competencia a InuYasha y sus lindas orejitas. La segunda es de este mismo género, es "Gravitation", de cuya serie de TV ya habíamos hablado en números pasados, y como nuestras lectoras aún estaban ansiosas de saber más de estos adorables chicos, ahora les traemos la reseña de su nuevo OVA.

Además, tendremos artículos sobre "Weis Kreuss", "Wolf´s Rain" y "Saint Seiya", todas ellas series en donde salen varios de los galanes más populares del anime.
Esperamos que les guste este Segundo Especial de Galanes, el cual hicimos pensando en todas ustedes, queridas lectoras de Conexión Manga.

ATENTAMENTE
Angel Princess.

120 Contenido

05
LA MUJER QUE AMÓ A SESSHOUMARU
¿Podrá alguien conquistar el frío corazón de Sesshoumaru?

17 RECOMENDACIÓN EN ANIME
Weiss Kreuss Glühen

20 Gravitation OVA

46 Wolf´s Rain

25 SAGA
White Killer Zero

38 CLASES DE DIBUJO
Cómo crear galanes

53 NIPPON KANKOU
Hombres japoneses y el anime

56 RECOMENDACIÓN EN MANGA
Zetman

59 CARTAS SOBRE LA MESA
Loosers

63 PÁGINA DEL LECTOR
Yaoi: ¿Arte o perversión?

64 CONEXIÓN OTAKU

65 BUZÓN

67 GALERÍA

69 PROMOCIÓN
Calendario Animax

09 EL CONDE DE MONTE-CRISTO La historia clásica de Alejandro Dumas como nunca antes la

13 LOVELESS Déjate seducir por el magnetismo animal.

23 YAOI Investig-ación a fondo Historias de amplio criterio sólo para mujeres

49 SAINT SEIYA Diviértete descubriendo las incoherencias de la Saga de Hades

SESS

HERMO

¿QUIÉN F

CLASIFICACIÓN 15+ SHONEN

Sus pasos son firmes y su mirada siempre va hacia el frente. Su cabello es removido por el viento y no importa quién se interponga en su camino. Sea el ruidoso e impulsivo de su hermano InuYasha o el fastidiosamente servicial Jaken, él nunca pierde la compostura.

Las huellas de sus pasos son borradas por el viento. Más de cincuenta años sobre sus hombros, pero otras cosas le pesan más, como la espada que desprecia. La espada Tenseiga, hecha del colmillo sagrado, capaz de salvarle la vida a cien personas con un simple movimiento, aunque es un arma incapaz de herir al oponente y por lo mismo inútil a sus ojos. Los ojos de un auténtico demonio.

Su camino ha estado lleno de frustraciones, del dolor de sus deseos no cumplidos. Su furia y decepción quedan atrapados tras su rostro de finas facciones en permanente frialdad. Sin embargo, él sigue como si supiera cuál es su destino. Pero ¿Qué es lo que quiere? Sus ojos envueltos en tristeza y furia no develan nunca sus intenciones. ¿Es la espada Tetsusaiga hecha del colmillo de acero?¿Qué es lo que realmente desea Sesshoumaru? Hubo una mujer que creyó saber qué es lo que deseaba esa figura errante. Una mujer que creyó poder satisfacer los deseos de Sesshoumaru. Su nombre era Sara. Sara-sama, la mujer que amó a Sesshoumaru.

EL JOVEN Y FRÍO ASESINO

Sesshoumaru-sama, hermoso Sesshoumaru, su nombre se repite una infinidad de ocasiones durante este episodio de sus vidas. Lo mismo lo dice Inu Yasha que Jaken, Kagome o Miroku. Pero nadie lo dice tantas veces, ni en la forma en que lo hace Sara-sama.

HOUMARU-SAN, SO SESSHOUMARU

DIERA SABER LO QUE QUIERES?

Por: Hikaru

Fue la imagen de aquel hombre herido, que tendido bajo la sombra de un árbol, rumiaba entre dientes -Tetsusaiga, denme a Tetsusaiga que cambió el destino de la joven princesa Sara.

Ese hombre herido era Sesshoumaru, que dis-tante e indiferente como siempre, momentos antes descargó su furia en el ejército que mantenía cercado el castillo del padre de Sara, apareció y con la cadencia de la brisa conjugada con la fuerza de un huracán, abatió el ejército con su único brazo útil . "Este hombre está herido", gritó uno de aquellos soldados, antes de que Sesshoumaru descargará toda su furia en aquel grupo de mortales que de inmediato sucumbieron.

En un instante fugaz cayeron ante el poderoso yokai. Un instante tan fugaz que, por lo mismo, a pesar de la victoria, no alcanzó a mitigar el dolor de la derrota previa ante su hermano Inu Yasha. Una derrota que cargaba sobre sus espaldas.

Aún bombardeaban en su mente las imágenes del enfrentamiento con su hermano. El cual le costó algo más que perder la espada Tetsusaiga. Ese instante cambió el destino de la princesa Sara-sama, cuyo padre, al verse cercado, a punto estuvo de incendiar su castillo, antes de verlo en manos ajenas, pero apareció él, Sesshoumaru.

UNA LLAMARADA

Rodeada por monjas budistas que lloraban desconsoladas su partida, Sara-sama murió después de interpretar una última melodía con su flauta. Se fue en una llamarada. Una joven princesa que se enamoró de Sesshoumaru, pero que no tuvo ocasión de confesar sus sentimientos. Todo el tiempo iba a observar a escondidas a aquel ser que salvara el castillo de su padre. Se conformaba con tocar su flauta esperando dejar un recuerdo en el hombre bajo el árbol, con sus preciosas melodías.

Sin embargo, su padre no iba a permitir que Sara continuara con esos hábitos. Éste intentó en vano derrotar con su ejército los movimientos mortales de Sesshoumaru, que con su látigo de energía, tan contundente como siempre, en instantes lo condujo a una derrota que lo sumió en la locura. Al final el destino del castillo serían las cenizas.

Sara se fue, se recluyó con unas mojas budistas y se convirtió en benefactora de la población; sin embargo, nunca olvidó al hombre que ama-ba. Tiempo después enfermó y murió. Pero la muerte de Sara en esa ocasión no fue definitiva. Por que el hombre que amaba fue capaz de un sacrificio mayor. El rostro de Sara cambió a una expresión de profunda tristeza. Se dejó poseer por unos demonios para así poder buscar y complacer a su amado, Sesshoumaru, el joven y frío asesino.

EL DESTINO DE INUYASHA

Sesshoumaru sigue su camino, impasible y con su pasado a cuestas. Sus pasos son seguidos por el pequeño y fiel demonio Jaken, detrás va Rin, quien fuera devuelta a la vida por Sesshomaru, utilizando a Tenseiga, y que viaja sobre el lomo de la criatura de dos cabezas de nombre Ah-Un. Ella es la única prueba de que aún existe compasión en el alma de ese demonio.

La niebla les rodea y todos guardan silencio. Sesshoumaru se detiene mientras una silueta aparece. Es Sara-sama, que emerge como si flotara en el viento. La joven princesa enfrenta el rostro del frío asesino, le expresa sus sentimientos y le ofrece realizar sus deseos. Pero el rostro inexpresivo de su amado no cambia. Sin pestañear siquiera, no pierde un segundo y la despide. "Haz lo que quieras" son las últimas palabras que le dirige y luego sigue su camino, "Ella no es una persona", agrega sin voltear a verla cuando se aleja, seguro de sí mismo.

Es cierto, Sara ya no es un ser humano, ahora está poseída por varios demonios que le permiten hacer más de lo que nunca imaginó. Como envolver a InuYasha aparentando ser la víctima de un dios del mar, y en su engaño no sólo logra poner fuera de combate a Miroku y Sango, sino también logra hurtar la espada Tenssaiga. El objeto tan preciado. La muestra del amor que siente.

LA REALIDAD DE SESSHOUMARU

Sara está lista para demostrar sus sentimientos; sin embargo, su ser ya no le pertenece y Sesshoumaru lo sabe. InuYasha, con toda su furia y su poder, quiere recuperar su espada, creyendo que su hermano se confabuló con la joven para despojarlo. Pero ella lo único que quiere es ofrecer a su amado lo que tanto desea, o lo que ella cree que Sesshoumaru desea.

Es la influencia de los demonios en su ser que la utilizan. Éste sólo le dice "Creí escuchar una flauta".

El encuentro es inevitable y de graves consecuencias. Por un lado, la furia del joven hanyou, y por el otro una mujer enamorada cuyo cuerpo ahora es un pandemonium. En medio, Sesshoumaru, con sus movimientos calculados y su mirada firme, impasible, no muestra piedad ni dolor alguno.

No deja que su hermano intervenga y es él quien resuelve el problema. Usa todo su poder. Por algunos momentos sostiene la espada Tetsusaiga, sin librarse de la marca que eso significa, la consecuencia de la barrera mágica que rechaza a cualquier ser maligno que la sostenga. Sara pide morir durante la batalla.

Al final, sólo cenizas y la presencia de otro objeto, la flauta de Sara, quedan junto a su sacrificio. Sara, la joven princesa enamorada, la mujer que amó a Sesshoumaru, quien sólo se dignó a tomar la flauta entre sus manos e inclinarse para decir: "Siéntete libre de seguir tocando tu flauta para mí en la otra vida", y luego siguió su camino como siempre, en silencio, sin mirar atrás.

Ese es Sesshoumaru. El poderoso demonio a quien pareciera no le importa nadie y que como dijera su hermano "Sólo pasó como el viento".

LA MUJER QUE AMÓ A SESSHOUMARU

En esta historia el protagonista no es otro que Sesshoumaru. Es su presencia la que le da significado y profundidad a la trama. Aunque el principal detonador es Sara, quien además es el personaje que guía la historia, son los momentos en los que el joven asesino de rostro de piedra pronuncia sus pocos diálogos, que cobran sentido con el conflicto.

Esta vez las peleas pasan a segundo término para dar mayor peso a las relaciones. Incluso el momento en que InuYasha recupera la espada Tetsusaiga resulta intrascendente, es el destino de la joven princesa Sara y lo que signifique para Sesshoumaru lo que realmente importa. Incluso al final, el gesto contrastante de Sesshoumaru al dejar la flauta entre las cenizas para luego continuar su camino con toda la frialdad del mundo, está dotado de una enorme contenido emocional. Y sólo está construido a base de un par de gestos y un par de frases.

Aunque este fue un especial de televisión, y que no es parte de la obra original, es un episodio de singular trascendencia por la manera en que logran sacar provecho del encuentro de estos dos seres tan dispares. Además de alcanzar un tratamiento más profundo en relación con el tono normal de los episodios.

La historia trágica de una joven princesa enamorada, que lo único que busca es poder expresar sus sentimientos, los cuales, sólo a través de la música de su flauta había mos-

frialdad e indiferencia de Sesshoumaru, quien muy pocas veces ha expresado alguna emoción, está llena de matices y contrastes.

Tanto InuYasha como el resto de los personajes son los que dotan del dinamismo necesario para los puntos de tensión desarrollados por la trama, mientras Sesshoumaru se convierte en el vértice de todo. Sus desplantes y palabras aparentemente incomprensibles nos muestran a un personaje que través de la sutileza pue-de resultar de una gran presencia y riqueza narrativa.

LA OTRA ENAMORADA DE SESSHOUMARU

Por otro lado, no podemos dejar de mencionar que Sara no es la única enamorada que se va a encontrar Sesshoumaru. En posteriores capítulos de la serie, Kagura, creación de Naraku,

confiesa estar enamorada de él, para posteriormente ser eliminada por el propio Naraku a consecuencia de ayudar a Kohaku, hermano de Sango.

Ella, a pesar de ser condenada a un inmenso dolor y agonía en sus últimos momentos de vida, logra tocar el corazón frío de Sesshoumaru, quien regularmente la va a visitar en su lecho de muerte, incluso en un momento dado trata de salvarla con Tenseiga, pero debido a lo que Naraku le había aplicado, resulta imposible. Sin embargo, la historia nos enseña un pequeño dejo de conciliación ante la tragedia cuando ella, al momento de desvanecerse y revelar su verdadera naturaleza (aire y una pluma blanca), le sonríe.

Tiempo después, Sesshoumaru se da cuenta de lo mucho que le afectó la muerte de la Hanyou, y que el hecho de que ésto fuera en vano le causa
emociones encontradas. Incluso es motivo para una de las pocas ocasiones en que ha perdido su temple por la ira.

En general, retomando el episodio de "La mujer que amó a Sesshoumaru", aunque éste aparentemente no tiene trascendencia en la historia general de InuYasha, sí es una muestra de la manera en que se pueden aprovechar los personajes en historias de cierta simplicidad, pero que logran develarnos intrincadas marañas de emociones ocultas. Además de lograr de-linear con mayor precisión las personalidades de los personajes.

© Rumiko Takahashi/ Sunrise

El ÁLBUM DE SESSHOUMARU

Por: Angel Princess

Como remate de nuestro artículo principal y porque en Conexión Manga nos gusta ver todo con humor, ahora les presentamos una serie de ilustraciones, fan art de talentosos otakus fans de InuYasha, en donde presentamos al lindo Sesshoumaru en varios momentos familiares con su "adorado" hermano InuYasha.

Sabemos que ésto nada tiene que ver con el verdadero universo de InuYasha, pero ¿A poco no nos gustaría ver así a estos dos adorables hermanos? Disfrútenlas.

a) ¡Junm! Yo quería una hermanita.
b) Preparando los regalos para Navidad.
c) ¡Guerra de comida!
d) ¡Claro que te presto mi pelota, je!
e) Posando para la foto.
f) Y después de la foto…
g) ¿Cómo que "K.O"?
h) Nuestro primer día de escuela.

En definitiva, "Ser un hermano así, o tener un hermano así…" mejor mándalo a la perrera.

Nota: Todo el arte aquí presentado es propiedad de sus respectivos creadores. Imágenes propiedad de © 2003-2005 Kurohime (M. Sato), con excepción de la imagen E, propiedad de "Misato".

A

B

C

D

E

F

H

Por: Ana Luisa Espinosa

EL CONDE DE MONTECRISTO GANKUTSUO PACIENCIA Y ESPERANZA

Venganza, es la primera palabra que se nos viene a la mente cuando se habla sobre una de las obras literarias más famosas del mundo entero "El Conde de Monte-Cristo"

Desde su origen, en 1843, de la pluma de Alejandro Dumas, ha sido traducida a diferentes idiomas y adaptada al cine, incluyendo una versión mexicana con Arturo de Córdava como

La última fue la que protagonizara Jim Caviezel, quien hizo de Jesús en "La pasión de Cristo".

La trágica y a la vez apasionante historia del joven Edmundo Dantés, quien pasó más de diez años encerrado por un crimen que no cometió, y que tuvo la oportunidad de regresar de la oscuridad para vengarse de aquellos que lo ence-

estudio Gonzo ("Hellsing", "Last Exile"), dando origen a "Gankutsou", una muy peculiar versión de la misma.

Sin embargo, cabe mencionar que de entre todas las adaptaciones, incluida la que realizó el actor francés Gérard Depardieu (1998), conserva las intrigas, situaciones y personajes mejor que en muchas de éstas, aunque es cierto que los conocedores echarán de menos

dable en la novela, pero en este caso es sustituido por el propio Gankutsou.

Por otro lado, la ambientación es una exquisita mezcla entre la Europa del siglo XIX y un ambiente futurista más allá del XXI, con autos modernos conducidos por caballos, viajes espaciales por todas partes del universo, pero sin olvidar las elegantes residencias y su fino inmobiliario. También debemos destacar el diseño de personajes, que da la sensación de estar en una pintura o hasta en un sueño… Pero ¿Acaso la vida no es un sueño?.

Para terminar con los detalles técnicos, la banda sonora es una delicia para los oídos, una mezcla entre melodías clásicas, ópera y detalles electrónicos, que armonizan perfectamente con el drama que se vive. El opening se titula "We Were Lovers", una balada romántica de piano, y el ending "You Won't see me coming", más rockera y movida, ambos interpretados por Jean Jacques.

Así que, adentrémonos a la historia del Conde de Monte-Cristo a su manera: Mesdames, Messieurs, bonsoir.

EL CARNAVAL:

CAMINOS ENCONTRADOS

Es temporada de carnaval en la Luna, cuya superficie, desde la Tierra, es vista con la forma de un rostro cadavérico.

Cientos de personas son atraídos por su ambiente desenfrenado y entre ellos se encuentra dos jóvenes nobles provenientes de París: Franz d'Épiney y Alberto de Morcef. Ambos andan en busca de aventuras, pero sobre todo, el último quiere encontrarse a sí mismo.

Alberto ha vivido entre privilegios toda su vida, su padre, el general Fernand de Morcef, es la cabeza de la milicia en Francia y está en plena campaña Presidencial. Su bella madre, Mercedes, es una distinguida dama de sociedad.

Siempre ha contado con el apoyo de su gran amigo Franz, además, está comprometido con Eugenie Danglars, cuyo padre, el Barón, está a la cabeza de las finanzas. Por supuesto, su relación está arreglada.

En resumen, es un chico feliz, bastante ingenuo e inmaduro, pero pronto su vida va a cambiar, para enfrentarse a pruebas que jamás imaginó.

Y ésto empieza cuando, en la Ópera, llega un misterioso personaje, acompañado de una bella chica que por su aspecto se piensa que es de otro planeta. Todo el mundo se refiere a él como el Conde de Monte-Cristo, un rico noble proveniente de una lejana provincia en el universo.

Alberto también queda sorprendido por este misterioso hombre, del que se dice que bien puede ser un impostor o hasta un vampiro.

En su intento por hablarle, el muchacho encuentra el reloj de bolsillo del Conde y no tiene oportunidad de regresárselo. Sin embargo, poco después él y Franz reciben una invitación para comer con el Conde, quien se muestra amable y simpático con ambos jóvenes, a pesar de que el último siente cierta desconfianza hacia él.

Lo cual aumenta cuando Monte-Cristo los invita a su balcón para ser testigos de la ejecución de varios prisioneros y, por medio de un cruel juego, Alberto logra salvar a uno, que en realidad es el peor de todos. Aun así, la fascinación que siente por el Conde no disminuye provocando que los amigos se peleen. Mientras vaga por la ciudad de noche, Alberto cae en una trampa y es secuestrado por la famosa pandilla de Luigi Vampa.

Franz es informado de ésto, además de que tiene que pagar una alta suma para rescatarlo. Sin más remedio, pide ayuda a Monte-Cristo y éste acude a la cueva de los delincuentes, quienes están a punto de cortarle el dedo, ante el terror de una chica llamada Bebop, en parte causante del rapto.

En fin, Alberto es puesto a salvo y así queda en deuda con el Conde, a quien invita a París para que conozca a sus padres y hasta presentarlo en sociedad. Y si bien éste parece un poco renuente, acepta gustoso. El reloj del destino sigue su curso.

PARÍS: INICIA LA VENGANZA

De vuelta en su hogar, Alberto se reúne con el resto de sus amigos, cuyas vida no son tan sencillas a pesar de ser nobles… ¿Pero cuántas veces el dinero es sinónimo de felicidad?

Eugenie es una chica vanguardista, guapa y segura de sí misma, pero que vive una pesadilla al lado de su familia: su padre se la vive haciendo negocios con ayuda de su computadora,

Michélle, y sólo piensa en cómo incrementar su fortuna. Su madre es otra dama de sociedad que mantiene secretas relaciones con diferentes jóvenes, entre ellos un amigo de su propia hija.

Franz, a su vez, también está comprometido con Valentine de Villefort, la dulce y delicada hija del procurador del Rey, Gérard de Villefort, un hombre sin escrúpulos ni sentimientos a la hora de dictar una sentencia de muerte. Él está casado en segunda nupcias con Heloise, una ambiciosa mujer que se esconde en una fachada de comprensión y belleza. Ellos tienen un hijo, Edoardo, un pequeño malcriado y mimado. Con ellos vive el padre de Villefort, un anciano completamente paralítico, que sólo es atendido por su nieta.

Ésta ha aceptado su compromiso con sumisión, pero ésto cambia cuando a la pandilla se une un joven militar de origen humilde, Maximilian Morrel, quien se enamora perdidamente de la chica y en más de una ocasión defenderá sus sentimientos a punta de espada.

El grupo es complementado por Beauchamp, el clásico periodista que, más que desear una primera plana, quiere saber la verdad de todo e informarlo a la sociedad, cueste lo que cueste. Renauld, un amante de los automóviles, entra al mismo tiempo que Morrel. Cada joven tiene su vida, su familia y sus secretos, los cuales serán develados, poco a poco por el Conde de Monte-Cristo.

Quien se encuentra rodeado por un grupo de leales sirvientes, que en realidad son sus más fieles compañeros: el serio y callado Bertuccio, que actúa de confidente y mano derecha del Conde, y Baptistin, guardaespaldas y malicioso. Tampoco debemos olvidarnos de Haydeé, la hermosa acompañante de Monte-Cristo, cuya presentación, durante la ópera, es más que espectacular, tanto por su fastuoso vestido, como por la reacción que tiene al encontrarse con un hombre que forma parte de su desgraciado pasado.

Las intrigas se van desarrollando y las máscaras cayendo: desde una mujer que desea a toda costa obtener una fortuna para su hijo, sin importarle qué tenga que destruir, incluso a sí misma. Una pareja que, por su relación prohibida, fue capaz de enterrar vivo al hijo que tuvieron, pero el cual sigue vivo y deseoso de vengarse. Dos jóvenes que, aunque están obligados a casarse, comienzan a sentir más que una atracción y amistad, pero que, por diversas circunstancias, su amor será puesto a prueba.

Y en medio de todo ésto está Alberto, un alma inocente y pura, cuyo crecimiento tanto físico como espiritual estarán marcados por pérdidas irremediables, engaños y, sobre todo, por la verdad que se esconde en la fachada de un mundo que creía perfecto, pero que en realidad está construido a base de mentiras.

Poco a poco, será consciente de que aquellos ídolos que tanto admiraba tienen pies de barro y que quienes menos piensa son los primeros en tender la mano a un amigo. Pero lo más doloroso vendrá al conocer sobre una venganza que se ha fraguado desde antes de que naciera y de la que es víctima por los errores de otros. Una venganza fraguada por el propio Conde de Monte-Cristo, al que llega a querer como un amigo y a admirar como un padre.

Es éste quien le dice unas palabras que jamás olvidará y que encierran la clave para recuperar su alma y continuar su vida: "Paciencia y esperanza".

GANKUTSUO

El Conde de Monte-Cristo es una historia universal que retoma elementos que son conocidos aquí, en Europa y en Japón: el amor que se convierte en odio, el deseo de venganza que se trnsforma en redención y la desesperanza convertida en brillante esperanza, cual el renacer del ave Fénix.

En Gankutsou, que por cierto es el título japonés de la novela original o como se le conoció un tiempo, estos elementos se viven intensamente, y si bien la venganza del Conde y su posterior redención son el eje de la historia, es el crecimiento de Alberto, su conversión de niño mimado e ignorante a un hombre decidido y valiente, es lo que queda en la mente una vez que terminan los 24 capítulos de los que está compuesta.

Se ha dicho que todos tenemos un Monte-Cristo en nuestro interior, un ser oscuro que en medio de la desesperación renace y busca vengarse cegado por el odio, pero que descubre que existe algo más que ello. Si ésto es verdad, Gankutsou va más allá, es la representación misma de estos sentimientos negativos, dispuestos a destruir a los que más se aman, incluyendo a uno mismo.

Aparte, es el elemento fantástico que acompaña a esta versión, junto con la inclusión de espectaculares armaduras que sirven en el momento climático de la historia; naves espaciales hechas digitalmente y más detalles que atraparán tanto a los amantes de la Ciencia Ficción, como de una novela romántica que ha trascendido en el tiempo y ha roto fronteras.

SOBRE ALEJANDRO DUMAS (1802- 1870)

Una vez que hemos dado un paseo por las aventuras y desventuras del Conde de MonteCristo, es justo reconocer a su creador, Alejandro Dumas, escritor francés y autor de otra obra igualmente famosa "Los tres Mosqueteros", entre más de 300 trabajos literarios.

De él se dice que escribía sus novelas en papel azul, la poesía en papel amarillo y los artículos en rosado. Tenía plumas para escribir novelas y otras exclusivas para obras de teatro. Para estas últimas, se tenía que recostar porque "aquella clase de trabajo siempre le daba un poco de fiebre". Eso no le ocurría al escribir novela, eso lo hacía como recreo jubiloso. Para él, escribir era vivir con plenitud.

Sobre el origen de "El Conde de Monte-Cristo", se cuenta que durante un viaje que realizaba por el Mediterráneo, pasó por una isla en la que no pudo desembarcar porque estaba en rebeldía, y esa era precisamente la isla de Monte- Cristo, nombre que le llamó poderosamente la atención.

Varios meses después, en 1843, empezó a tomar forma su novela, que conmocionó a todo París; sus habitantes esperaban con ansias un capítulo más, que fueron publicados en Le Journal des Débats, y si uno faltaba o se retrasaba, provocaba una angustia nacional. Incluso de otras provincias, llegaban sobre la trama.

Otra de las curiosidades alrededor de esta novela fue que en Marsella, lugar donde iniciaron las desventuras del protagonista, los guías enseñaban la casa de Morrel en el Paseo, la casa de Mercedes en los Catalanes, así como los calabozos de Edmundo Dantés y del abate Faría en el Castillo de If.

También se ha dicho que Monte-Cristo fue la representación de los anhelos de Dumas por tener la fortuna y el poder que su personaje consiguió y que él, aunque fue admirado y querido en muchos países, incluida Rusia, nunca obtuvo, ya que murió en la miseria. Su hijo, otro Alejandro, también fue escritor y su más famosa novela es la melodramática "La dama de las Camelias".

El espacio se acaba y créanme que podríamos pasar hojas y hojas escribiendo sobre El Conde de Monte-Cristo y su versión nipona. Sin embargo, lo justo es que ustedes, queridos lectores, sean quienes descubran esta interesante propuesta. Si bien no es la primera vez que una obra occidental es adaptada por los japoneses en anime, seguramente "Gankutsou", llenará sus expectativas.

¿Y por qué no? Tal vez les permita acercarse a la novela, un clásico de la literatura universal, aunque deben tomar en cuenta el tiempo en la que fue escrita, ya que no es de sencilla lectura. Adieu! .

SEIYUUS

Jouji Nakata: El Conde de Monte Cristo/ Edmond Dantés
Jun Fukuyama: Alberto de Morcerf
Akiko Yajima: Haydée
Chie Nakamura: Eugénie de Danglars
Daisuke Hirakawa: Franz d'Epinay
Juurouta Kosugi: Fernando de Morcerf
Kikuko Inoue: Mercédès de Morcerf
Mai Nakahara: Peppo
Jin Domon: Lucien Debray
Junko Miura: Valentine de Villefort
Kouji Ishii: Giovanni Bertuccio
Kumiko Watanabe: Héloïse de Villefort
MIKI: Château-Renaud
Naoko Matsui: Victoria de Danglars
Nobuo Tobita: Baptistin y Caderousse
Noriko Kitou: Edouard de Villefort
Rio Natsuki: La Condesa G
Shinpachi Tsuji: Barón Danglars
Tetsu Inada: Maximilien Morrel
Tetsu Shiratori: Beauchamp
Tomokazu Seki: Andrea Cavalcanti
Yousuke Akimoto: Gérard de Villefort

FICHA TÉCNICA

Director: Mahiro Maeda
Guión:Natsuko Takahashi y Tomohiro Yamashita
Música: Jean Jacques Burnel y Koji Kasamatsu
Basado en la novela de: Alejandro Dumas
Diseño de personajes: Hidenori Matsubara
Director de arte: You Sasaki y Yusuke Takeda
Animación: Gonzo
Transmitido por: Animax y TV Asahi
Co- Producción: Media Factory
Producción: Gonzo

© 2004 Mahiro Maeda/ Gonzo/Media Factory/ GDH/ TV Asahi

Por: Ivonne López O.

LOVELESS
MISTICISMO FELINO

"...Haré todo lo que me pidas, te daré todo, incluso mi cuerpo, mi corazón y mi vida..."

CLASIFICACIÓN
18+
YAOI

Imagínate que un chico muy guapo te susurrara estas palabras al oído ¿Qué harías?: Rechazarlo o, por qué no, acceder a su petición. Y por si todavía lo dudas aquí hay una opción para que te decidas.

El mundo que crea Yun Kouga no es como cualquier otro, y aunque a simple vista parezca normal no lo es del todo. Aquí los personajes tienen orejas y cola de gato... Bueno, la mayoría porque los adultos ya las perdieron al encontrar el amor y ser sexualmente maduros. Pero éste no es el único detalle, algunos de ellos son especiales y por lo tanto educados en otro tipo de artes, como los hechizos.

LA MAGIA DE LOVELESS

Un pequeño de tan sólo doce años llamado Ritsuka pierde a su hermano mayor bajo circunstancias adversas, dos años atrás. Su madre afirma que no es su hijo al comportarse de diferente manera; no conserva recuerdo alguno de su pasado, ni de quién era, sus gustos y por consecuencia se vuelve un niño introvertido y solitario.

Cuando él, y su familia se mudan a otra ciudad, por supuesto también cambia de escuela y le toca como compañera una muy desarrollada niña llamada Yuiko, quien intenta acercarse al nuevo compañero. Pero por más que trata no lo logra, a Ritsuka le molesta ver que es la achichincle de sus compañeras y no soporta el hecho de que haya gente que mande y lo peor de todo es que éstos los obedezcan.

Pero Yuiko es muy insistente con Ritsuka y lo

único que quiere es estar con él porque le gusta mucho, pero sin querer lo hace enfadar, tanto, que sale corriendo de la escuela; pero alguien, un hermoso muchacho, lo espera a la salida y lo detiene del brazo. Soubi... es su nombre, un joven que ya no tiene orejas ni cola, y para tranquilizar a Ritsuka le cuenta que fue conocido de su hermano Seimei. Al escuchar ésto se pone feliz y van a recordar juntos a un parque tomándose fotos.

Mientras los dos están platicando, Soubi dice que no lo lastimará y le pide que le dé su fuerza, así sin que el pobre chico lo espere Soubi le da un beso. Como resultado, Ritsuka se molesta por su acción pero no contaba con que el hombre con una caricia tierna en su mano logrará controlar su ira. Para mala suerte de Soubi, otras personas llegan al lugar presentándose como Breathless e insisten en llevarse a Loveless.

Ritsuka no tiene ni la más remota idea de lo que ocurre y menos aún sabe quién es Loveless, por lo que Soubi le confiesa que ese es su verdadero nombre, al tiempo que le promete protegerlo, hacer todo por él, darle su cuerpo, su corazón, su alma y su vida.

En eso, comienza la batalla de hechizos, el entorno que rodea a estas dos parejas cambia de manera súbita como si estuvieran en otra dimensión. Existen pocos que pueden realizar conjuros y sobre todo peleas con hechizos, esa clase de personas se les llaman luchadores y cada uno tiene un sacrificio, a quien deben defender.

Soubi es muy fuerte y logra hacer defensas y ataques muy poderosos, lo cual hace que gane fácilmente la contienda contra Breathless, mandando a los chicos a volar, literalmente. Este guapo universitario tiene más detalles y misterios detrás de esa hermosa sonrisa y ojos azules, en su cuello cubierto por un vendaje tiene la palabra Beloved, el nombre real de Seimei, junto con unas marcas que asemejan las ramas de un rosal; nombre que lo unía a su antiguo sacrificio.

¡Ah! Pero eso no es todo, Seimei antes de morir le deja a su hermano un testamento donde le explica que fue asesinado por las Siete Lunas y también le proporciona a su luchador, Soubi. Sin embargo, éste no pretende decir nada al respecto a su nuevo maestro, lo que molesta tanto a Ritsuka porque aunque le dice que hará todo por él, nunca quiere hablar de lo que le interesa.

Breathless tiene una segunda oportunidad y van en búsqueda del pequeño adolescente. Antes de comenzar una nueva batalla, Soubi llega oportunamente. Así una vez más nuestros protagonistas se enfrentan a otra batalla. Pero, Ritsuka sale lastimado. Explicaré que cada que el sacrificio es herido lo limitan unas cadenas que aparecen en sus muñecas y cuello. Está vez el daño es más fuerte y unidos por unas cadenas tanto sacrificio como luchador son restringidos. Soubi, al ver el sufrimiento de su joven amo, le pide que resista un poco más y de nuevo lo besa, tomando fuerzas de él para terminar la batalla y salir avante.

EN LA GUERRA Y EN EL AMOR…

Unos nuevos retadores llegan a la ciudad, su nombre Sleepless y retarán a Ritsuka y a Soubi. Pero no llegan con las manos vacías, traen consigo una carta dirigida a Ritsuka, la cual contiene el secreto detrás de la muerte de Seimei. No hace falta decir que nuestros dos protagonistas salen victoriosos y es así como el adolescente obtiene el sobre. En él no se encuentra con una carta, sino con una clave que ahora debe resolver.

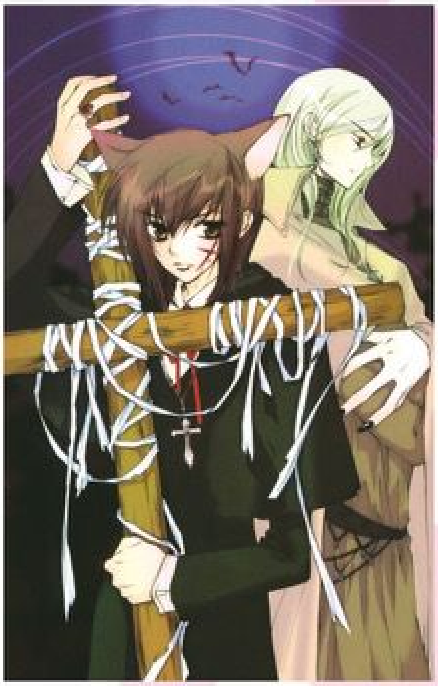
Después de todos esos incidentes en la escuela de Ritsuka, invitan a los padres de los alumnos, pero al ver que los progenitores del estudiante no se interesan mucho por su hijo, su maestra, Shinonome, decide hacerles una visita. En el camino se encuentra con dos extraños niños, Natsuo y Youji, quienes logran controlar el cuerpo de la maestra con tan sólo saber su nombre y se la llevan a un lugar apartado con la intención de quitarle sus orejas. Ya que a pesar de que Shinonome tiene 23 años, aún conserva sus orejas y su cola, lo que quiere decir que no ha encontrado a su persona ideal.

Por suerte para la inocente chica, Soubi llega sin querer al lugar y encuentra a la pobre maestra controlada por los niños; quienes son diferentes al poder controlar a una persona tan fácilmente, ellos también son luchador y sacrificio, pero ellos son los llamados Zero. Éstos no sienten dolor debido a que son un invento de una mujer llamada Nagisa. Así que al ser indiferentes al dolor son más agresivos en sus técnicas de combate.

Esta vez el poderoso Soubi es herido brutalmente, y comienza a recordar las palabras de su antiguo maestro, el hombre que lo adiestró en el arte de la lucha, Ritsu; aunque quería olvidarse de él, recuerda sus enseñanzas y encuentra la clave para derrotarlos. Ritsu no solamente fue el entrenador de Soubi, sino que también es el sensei de otros luchadores y sacrificios, como las dos parejas a las que se enfrentaron antes.

Sin embargo, unas nuevas luchadoras son enviadas por Nagisa, Kouya y Yamato otras Zero, con la intención de derrotar a Soubi y de esa manera su creadora congratularse por la derrota del discípulo favorito de Ritsu. A orillas del río se libera una nueva batalla. Soubi intenta utilizar la misma técnica que con los anteriores Zero, pero está vez no funciona y ellas lo lastiman aún más reabriendo sus heridas.

Ahora, nadie le ordenó al joven que luchara, y se deja vencer por sus oponentes. Como su joven compañero se fue sin decirle nada a Ritsuka, éste se preocupa tratando por localizarlo que busca por todas partes y lo encuentra gravemente herido, lo que lo hace perder el conocimiento.



Al lugar también llegan los chicos con los que peleó antes, Natsuo y Youji, y junto a él ven a Ritsuka. Entre los tres curan las heridas del ojiazul y mientras que éste reposa, los Zero platican con el niño y le cuentan que Soubi, junto a Seimei, eran una leyenda, eran los más fuertes, pero su hermano trataba como perro a su luchador y Soubi solamente seguía las órdenes de su amo. Youji se pregunta por el paradero del verdadero luchador de Loveless, ya que Soubi pertenece a Beloved aún cuando éste está muerto.

En eso llegan nuevamente las dos chicas Zero, predecesoras de Natsuo y Youji, y por ende aún tienen defectos, así que los chicos van a ver quiénes son los que forman un campo de batalla dejando solos a Ritsuka y a Soubi. Por supuesto, este último aprovecha la oportunidad y seduce a su joven amo y a punto de tenerlo sólo para sí, un grito se escucha en el exterior, que los interrumpe.

Así, las Zero retan a Soubi y Ritsuka para pelear dos contra dos en el ocaso del día siguiente. Antes de la hora acordada, Yamato va a buscar a Ritsuka al colegio y lo invita a tomar café, ella dice que su hermano era diferente a él, era frío y malo. Después de conversar un poco, accidentalmente el adolescente derrama su café en la blusa de Yamato y se da cuenta de que en realidad no es que no puedan sentir, sino que es otra causa, así es como descubre su punto débil y su oportunidad para ganar el combate.

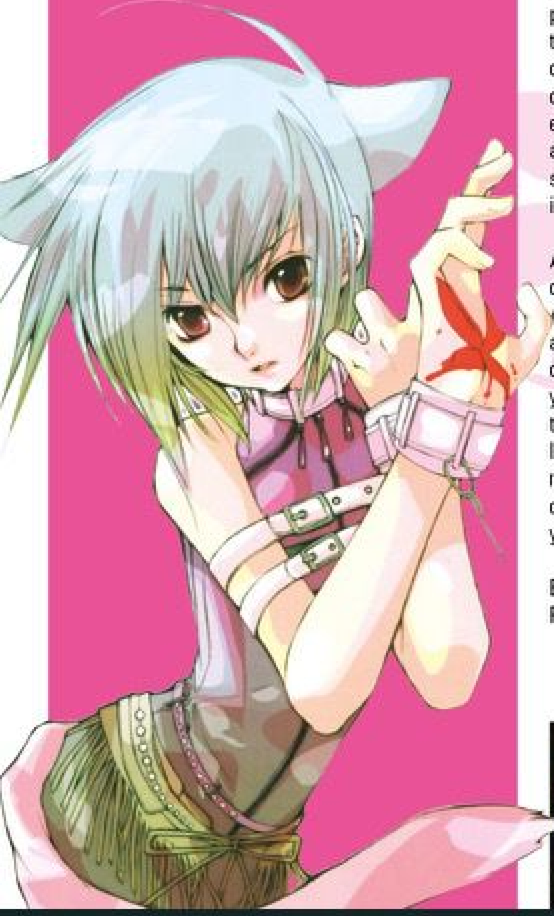
En el enfrentamiento, y según las órdenes de Ritsuka, Soubi pelea de manera más psicológica y daña a Yamato, lo que provoca que su luchadora Kouya se distraiga perdiendo fuerzas en su ataque, pero pasa algo que Yamato no esperaba, su nombre de Zero empieza a desaparecer de su cuerpo y Kouya se rinde poniendo fin a su vida de luchadora.

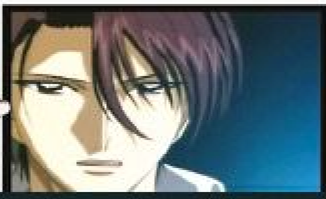
Parece ser que no todos comparten la misma opinión de Ritsuka con respecto a su hermano, ya que Kio, el amigo que desea a Soubi, le cuenta que aunque no lo conoció directamente podía observar el comportamiento de su amigo; él siempre estaba herido por su culpa y lo peor es que lo disfrutaba, así que cuando murió sintió un gran alivio pero aún después de muerto parecía seguir controlándolo porque actuaba como zombi. Aunque, ahora que conoce a su nuevo compañero se lo agradece ya que Soubi ha dejado de ser un zombi y vuelve a ser humano.

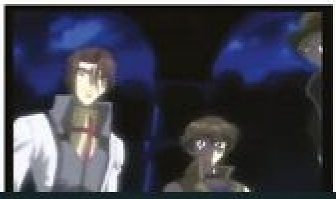
Al pasar más tiempo con sus amigos, Ritsuka comienzan a sentir afecto por ellos, incluso no fue necesario hacer más recuerdos, lo que quería era disfrutar el momento que compartía con ellos. Es más nunca se imaginó ser invitado a casa de uno de sus compañeros, donde encuentra junto a la consola del juego de su amigo una clave muy parecida a la del sobre; se trata de un juego en red con la primera letra del juego, el lugar y la hora.

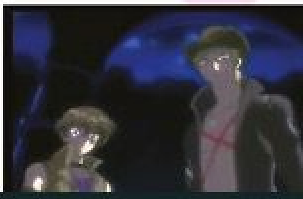
Decidido, ingresa al juego, pero cuando intenta comunicarse con Soubi por alguna extraña razón el teléfono es interferido con estática lo que le hace imposible llamar; así que solo en su habitación entra al juego. Aunque realmente no se encontraba completamente sin compañía, ya que alguien introduce en su cuarto un pequeño envase, del que emana un humo que lo hace dormir cuando estaba a punto de saber acerca de las Siete Lunas y la muerte de su hermano. La función del humo no solamente es para dormir, sino también para trastornar sus sueños.

En otra parte, Soubi recibe la llamado de Ritsu, sin embargo él no sabe nada acerca de Ritsuka ni de la nota, hay alguien más que desea destruir al pequeño, pero si no es el sensei, entonces… ¿Quién podrá ser? Mientras tanto, Ritsuka ve cómo su hermano es quemado, su madre se prende fuego y cada uno de sus amigos muere delante de sus ojos; en eso aparece el culpable de las muertes, Soubi, y se disculpa porque fue una orden así como el haberlo matarlo... Ahora Ritsuka debe enfrentarse contra la persona que aprecia y decidir entre el Ritsuka de antes o el de ahora, con quien vive.









LOS DETALLES

La historia está llena de intrigas y la dosis necesaria de romanticismo; el dibujo es bellamente realizado así como las gráficas de las batallas haciéndolas ver más llamativas. Cuenta con varios silogismos que le dan un toque picoso a la trama. Sin embargo, no deja muy claro algunos detalles de la historia como el verdadero compañero de Loveless o la razón de querer capturarlo, los que merecen ser ampliados en alguna continuación, y tal vez se haga, ya que el título del último capítulo es Endless (sin fin) que deja abierta está posibilidad, pero hasta el momento no hay ningún anuncio de que le darán continuidad.

Es la primera vez que toman una historia de Yun Kouga para realizar una serie de televisión con una duración de 12 capítulos; su estreno fue en Abril 6 del 2005 en Japón, y es una serie muy recomendable, en especial para el público femenino.

PERSONAJES

RITSUKA

Con tan sólo 12 años no cree que las personas puedan sentir amor tan fácilmente, pero a pesar de eso es un chico deseoso de ser amado y de confiar en los demás. No está psicológicamente estable por diversas razones, la persona en la que más confiaba muere frente a sus ojos, hecho que le causa amnesia y el temor de olvidar de nuevo, de ahí la cámara fotográfica.

Otra causa que lo hace apartarse de todos y de detestar la violencia física como psicológica es su madre, ya que sufre ataques de ira y se torna violenta, así que por lo general Ritsuka suele llevar vendajes en todo el cuerpo.

SOUBI

Es rubio de ojos azules y bastante alto. Una vez fue el luchador más fuerte de las Siete Lunas, pero no le gusta hablar de ello por el entrenamiento que le dio Ritsu, lo que provoca que se convierta en masoquista y obedece ciegamente las órdenes de su sacrificio. Aunque suele mostrarse frío con los demás es diferente con Ritsuka, ya que siempre lo abraza, le dice que lo ama y toma de su boca uno que otro beso en especial cuando se involucran en algún ataque de hechizos.

Otro detalle de este personaje es que hace cada comentario que seduce de una manera u otra a su pequeño, como por ejemplo durante una comida le dice que debe aprender a entrenar la lengua ya que no solamente sirve para comer, entre otros ejemplos.

YUIKO

Aunque la inocente niña de cabello rosado vaya en sexto de primaria está bastante desarrollada, por eso muchos al verla dudan de que sea una niña de 12 años; también es más alta que Ritsuka. Ella se enamora a primera vista del pequeño protagonista, así que se la pasa detrás de él e involucrándose más con su querido compañero.

SEIYUUS

Junko Managawa: Ritsuka Aoyagi
Katsuyuki Konishi: Soubi Agatsuma
Kana Ueda: Yuiko Hawatari
Mamiko Noto: Shinonome Hitomi:
Hiroyuki Yoshino: Youji
Mitsuki Saiga: Natsuo:
Takehito Koyasu: Ritsu-sensei

FICHA TÉCNICA

Director: Yuu Kou
Creador Original: Yun Kouga
Diseño de Personajes: Kazunori Iwakura
Director de Arte: Rie Ota
Música: Masanori Sasaji
Opening: "Tsuki no Curse" intérprete Reika Okina
Ending: "Michiyuki" intérprete Kaori Hikita
Producción de Animación: J.C. Staff
Producción: Nanatsu no Tsuki

© Yun Kouga/ J.C. Staff

Weiß Kreuz Glühen

Por: Ivonne López O.

LOS JUECES DE LA OSCURIDAD PARA EL DELEITE DE LAS MUJERES

CLASIFICACIÓN
18+
SHONEN

Todo lo que hacemos en el pasado es la sombra que pisamos a cada paso y que nos acompañará por el resto de nuestras vidas. Ésto es lo que enfrentan los integrantes Weiss, su tortuoso pasado y el camino que ahora tomarán.

Los chicos de Weiss regresan ahora con otra secuela para TV, compuesta por 13 episodios. La diferencia es que ahora son seis a comparación de la antigua serie que solamente eran cuatro. Se integran dos nuevos personajes, un simpático adolescente llamado Sena y un guapo joven de nombre Kyou.

HISTORIA

En diferentes partes del mundo, los actos terroristas hacen acto de presencia dejando como consecuencia varias muertes, y parece ser que una academia en Japón tiene relación con dichos sucesos.

Aquí es donde entran los jueces de la oscuridad, los Weiss. Su misión es descubrir el nexo de la Academia Kowa con el terrorismo y las causas de varios suicidios ente el alumnado; así que tendrán que infiltrarse en dicha institución para investigar las verdaderas causas de todas aquellas lamentables pérdidas.

Por tal motivo uno a uno van ingresando a la academia como espías, el primero es Aya Fujimiya, quien entra como profesor, poco tiempo después lo hace Sena Izumi, un lindo chico de esos que a primera vista te caen bien por alguna extraña razón, pero detrás de esa dulce carita se encuentra una horri-

ble pesadilla. Cuando éste era más joven, su madre sin razón alguna asesinó a sangre fría a su hermana y a su padre, cuando él tenía solamente 10 años, después de dispararle a Sena, ella desapareció. Debido a ésto, decidió convertirse en Weiss y así saber acerca de la desaparición de su madre.

¡Ah, pero falta uno más! Otro Weiss, Kyou, quien se convirtió en uno de ellos tras el aparente suicidio de su hermano menor, que también era estudiante de la academia Kowa. Kyou está convencido de que no fue suicidio y quiere descubrir a los verdaderos culpables de su triste pérdida.

En la academia Kowa existen grados por los que se les clasifica a los alumnos: los normales y la clase S, grupo especial integrado solamente por los mejores estudiantes. El líder de esa clase es un joven de apenas 14 años de edad, de nombre Toudou, el mejor estudiante de toda la academia y prácticamente con poder sobre todos.

Al indagar en los archivos de la academia encuentran un sistema especial que les permite controlar a los estudiantes por medio de mensajes subliminales que los induce a cometer actos suicidas. Pero no es lo único que encuentran, entre todos los datos dan con un archivo imposible de ejecutar llamado Epitaph y que es la clave para llegar al cerebro de ésta masacre.

Pero también existe otra clase especial, la Clase Z, integrada por seres genéticamente alterados con habilidades físicas y mentales de combate. Toudou lo descubre y, para su sorpresa, se entera de que no es un ser único e individual, sino que él mismo es un experimento.

En ese momento, Kyou logra acceder a la clase Z y se topa con una misteriosa mujer y con una alumna que forma parte de ésta. Mientras ellos dos se enfrentan, Toudou se percata de que su vida es solamente un engaño y decide acabar con ella. Cuando el Weiss lo ve ya inerte se imagina que el joven junto a él es su pequeño hermano, por lo que no soporta la idea de perderlo nuevamente y decide acompañarlo en su viaje poniendo fin a su misión.

En otra parte del mundo, se encuentran otros dos Weiss, Ken y Yoji, quienes están recopilando información sobre Epitaph. Más tarde estos dos valientes se reunirán con sus compañeros en Japón. Yoji, por su parte, ingresa como profesor de arte, mientras Ken lo hace como alumno. Con el equipo ya reunido, Persia asigna su nueva misión: descubrir a la clase Z de Kowa y detener a Epitaph.

Mientras Ken realiza sus investigaciones entre los estudiantes, el galán de Yoji se encarga de investigar a la maestra Tsujii, quien ha trabajado en la institución desde su fundación. Cada vez que se involucra más con ella empieza a recordar a su antiguo amor Azuka, lo que le impide entregarse por completo a una nueva relación.

Pero Tsujii no es una simple y ordinaria mujer, ella es parte de Epitaph y sabe que Yoji es un Weiss. Así que en vez de que el joven sea el que descubra la identidad de la maestra, es ella la que lo hace primero. Por otro lado, para tener, en cierta manera, control sobre él, le ofrece borrar todos sus recuerdos desagradables y comenzar de nuevo.

Es entonces que Persia debe tomar una decisión crucial: actuar como Takeru o seguir sus objetivos como Omi. Después de tanto pensarlo decide actuar junto a sus compañeros en lo que será su última aparición como Omi. Ahora el objetivo es acabar con el sistema de producción artificial humana y sus partidarios. Pero Omi no es el único que toma una decisión crucial, Aya también lo hace y decide cortar con su lazo que lo une a los Weiss para seguir por su cuenta como Ran cortando así su largo cabello.

LA BATALLA FINAL

Una vez reunidos, los cinco van a lo que será la batalla final. Se dirigen al laboratorio donde se encuentra Epitaph, y cuando están a punto de entrar, Yoji se opone ya que Epitaph es su única oportunidad para vivir sin remordimientos, así que se enfrenta contra Ran.

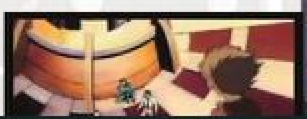
En el interior del laboratorio, Omi, Ken y Sena siguen su camino y se topan con más contrincantes pero los clones enemigos se atacan entre ellos. Entre toda esta confusión, Sena alcanza a ver el rostro del director y lo reconoce de inmediato, ya que es… su madre. Así que en un impulso desesperado va tras ella.

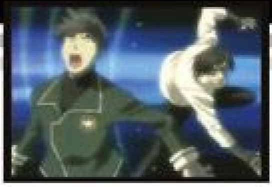
Súbitamente, la pelea entre Ran y Yoji es interrumpida por una explosión, lo que le permite a Ran llegar hasta donde se encuentra Tsujii y su nuevo experimento. Yoji se encuentra en una parte en donde puede escuchar la conversación entre ellos dos y después de tener una crisis recupera la cordura, enfrentando a Tsujii y a su pasado. Pero mientras ellos luchan el experimento se completa, despertando al ser capaz de gobernar al mundo: Toudou.

Mientras tanto, Sena logra alcanzar a su madre, sin embargo ella no lo reconoce y lo hiere letalmente enfrente a la mirada de Ran. Cuando éste le menciona que es su hijo Takeru, ella recobra la conciencia y pide ser acabada. Así Sena y su madre se encuentran juntos en la otra vida.

Una vez que Omi y Ken se reúnen con Ran, éste les cuenta lo que es realmente Epitaph, y cuando están a punto de acabarlo llega Tsujii con Toudou. Pero ¿Cómo van acabar con él sí todo lo que dice se hace realidad, literalmente hablando? Además, Yoji se encuentra lesionado en alguna otra parte.

¡¿Interesante, no?! Eso no es todo, hay más, pero si quieren saberlo tendrán que ver el anime.





Te presento ahora a los nuevos personajes y los cambios que sufrieron los antiguos Weiss.

PERSONAJES

SENA

Tiene 16 años, unos lindos ojos azules y cabello castaño. Él es muy amigable y trata de cuidar a las personas que lo rodean. Es impulsivo e inocente. Los recuerdos de su pasado no son muy agradables. A pesar de eso, es muy lindo y atento con los demás.

KYOU

Sus ojos son castaños al igual que su cabello, es serio para su edad (18), también sufre mucho por la pérdida de su hermano, lo que hace que se convierta en Weiss. Trata a Sena como si fuera su pequeño hermano, así que a veces llega a cuidarlo mucho.

AYA

Aun guarda en su corazón los recuerdos de su hermana. Físicamente tiene el cabello peinado en una larga trenza y ojos muy seductores de color azul, además es alto. Tiene una apariencia más madura, y aunque se ve muy serio y calculador, tiene buenos sentimientos y siempre trata de ayudar a las personas que lo rodean.

OMI

Aunque sale muy poco al principio, podemos verlo también con muy buenos ojos. Tiene el cabello grisáceo y traviesos ojos azules. Conserva su lado protector, en especial por sus compañeros, o más bien ex-compañeros ya que ahora es el nuevo Persia. Ahora se presenta con su verdadero nombre: Mamoru.

YOJI

Sufrió el cambio más drástico en cuanto a imagen, pero aún así conserva su encanto y su coqueta manera de ser con las mujeres. Ahora este chico rubio tiene el cabello más corto con ojos color esmeralda. Cuando está en misiones lleva un sombrero y una gabardina que deja ver su torso bien marcado con una enorme cruz que atraviesa su pecho.

KEN

Aún conserva su toque futbolístico y cumple con las órdenes de las misiones. Tiene el cabello castaño, un poco más crecido y unos lindos ojos que suele cubrir con gafas cuando está en una misión. Un dato que bien merece que mencionemos es que usa unos ajustados pantalones que permiten translucir sus atléticas piernas.

TOUDOU

Es un adolescente de apenas 14 años, pero no dejes que su tierna a apariencia te engañe, ya que prácticamente está al mando de la academia. Es manipulador y ambicioso, los demás alumnos lo llegan a llamar Führer, pero para su desgracia, no es tan único como él pensaba.

NOTAS EXTRAS

Un dato importante que merece mención aparte es que esta serie estuvo al aire a principios del 2002, pero por desgracia ocurrieron conflictos con los derechos de la animación, lo que causó que se cancelara. La antigua diseñadora de personajes, Kyoko Tsuchiya, tuvo un pleito legal con Takehito Koyasu y Project Weiss y no quiso que se utilizaran sus diseños esta vez. En fin, ella ganó el pleito así que tuvieron que cambiar de diseñador y por consecuencia se cambió el estilo de los personajes.

Una vez que se tuvieron los nuevos, se retransmitió la serie en noviembre del 2002. Pero no se preocupen, porque en esencia son los mismos, solamente les cambiaron la fachada. Aún así los trazos de éste nuevo diseñador son buenos y vale la pena que le echen un vistazo, así podrán comparar cuál de ellos es el que te gusta más.

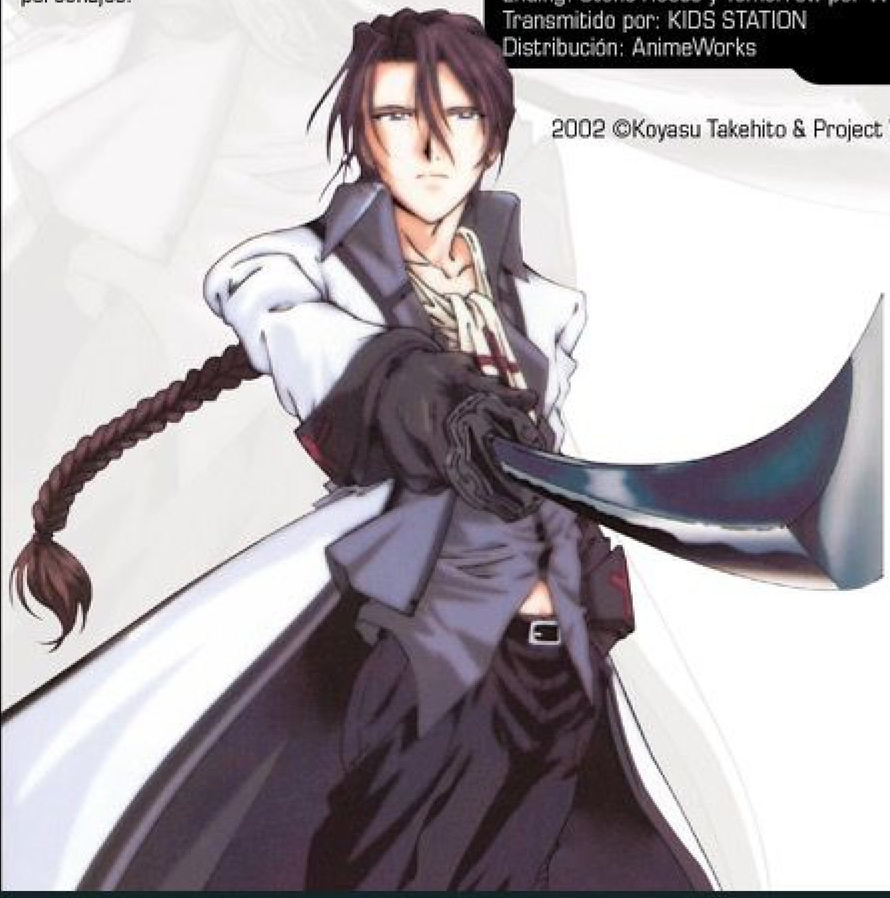
SEIYUUS

Takehito Koyasu: Aya / Ran Fujimiya
Kappei Yamaguchi: Sena Izumi
Hideki Ogihara: Kyou Aguri
Hiro Yuuki: Omi Tsukiyono / Persia
Tomokazu Seki: Ken Hidaka
Shinichiro Miki: Yoji Kudou
Kenji Nojima: Toudou Hijiri
Atsuko Tanaka: Maestra Tsujii

FICHA TÉCNICA

Autor Original: Takehito Koyasu
Director: Hitoyuki Matsui
Diseño de personajes: Toshimitsu Kobayashi
Música: Motoi Sakuraba.
Opening: Glühen por Weiß
Ending: Stone Roses y Tomorrow por Weiß
Transmitido por: KIDS STATION
Distribución: AnimeWorks

2002 ©Koyasu Takehito & Project Weiß



GRAVITATION

Por: Setsuna Yagami

CANCIONES DE AMOR

GRAVITATION
OVA

"¿Tormentoso amor de locura o loco amor tormentoso?"

Un anime shonen-ai bastante conocido dentro del género, en el que la música hace gala de presencia, pero sin ocupar el primer lugar, pues todo gira en torno al gran amor que siente el vocalista Shindou Shuichi, por el guapo y frío novelista Yuki Eiri... Ésta es, a grandes rasgos, la sinopsis de la serie, aunque en esta ocasión echaremos un vistazo al OVA.

En esta última parte de la serie, el cambio más drástico que se presenta será el aspecto de los personajes, pues se les puede ver un poco más maduros en cuanto al diseño, no a sus personalidades. Si son fans, se darán cuenta de cuáles son, hasta los más mínimos, ¿No creen?

Y LA HISTORIA CONTINÚA…

El anuncio de "TOKIO BAY MUSIC FES", es la parte introductoria. El evento musical más importante de Japón dará comienzo en unos días.

Apenas faltando unas semanas para el lanzamiento del nuevo disco de Bad Luck, el equipo protagónico se encuentra con un problema: Shuichi está deprimido, y por ello no puede escribir las letras para sus próximas canciones. Viendo el problema, K toma la decisión de buscar a un nuevo compositor. Pero, ¿Cuál es el origen de esta falta de inspiración? Pues nada más y nada menos que Yuki Eiri, quien nuevamente está siendo frío con el chico.

Como ya es costumbre, Hiro viene al rescate y después de hablar con el ahora pelirrojo, le propone que vayan a un lugar más agradable: un bar que a esas horas está vacío y que en sus afueras circula un montón de gente bastante peculiar (malabaristas, payasos, un dinosaurio, etcétera). Shuichi comprende la intención de su amigo y le agradece.

Ya estando ahí, Hiro le pregunta al otro si no siente algo especial al ver el escenario que tiene enfrente, pero ni siquiera es escuchado, ya que su querido amigo está teniendo un "coma fantasioso" en el que se ve en medio de un concierto y a Yuki entre el público, observándolo.

Shuichi no puede cantar a causa de ésto y corre hacia su "amado" que va alejándose, pero justo cuando lo tiene a su alcance, se ve envuelto por agua que, en realidad, es un charco de sus propias lágrimas.

mente para él, es despertado por un encargado de limpieza que enjuga sus lágrimas con un trapeador eléctrico.

Por otro lado, Yuki, que está dando autógrafos, es interrumpido por Sakano, quien le pide un tiempo para charlar con él, pero cuando están solos, aparece Tohma y se interpone entre Sakano y Yuki, quien ya se está retirando, diciéndole que se vaya, pues tiene algo importante que hablar con él. Obviamente, el primero no puede hacer nada contra su jefe y los deja ir, no sin antes echarles un vistazo y extrañarse por la actitud tan amistosa que tienen ambos.

Más tarde, Yuki llega a su departamento y encuentra a Shuichi en la entrada, quien, con ojos llorosos le dice que necesita hablar con él, pero el otro sólo le responde con negativas (muy hirientes) y lo deja, cerrándole la puerta en la cara. El otro se queda llorando al pie de la puerta y comienza a soñar (ésta es una de las mejores escenas y además bastante graciosa).

Tras el sueño, Yuki finalmente sale del cuarto y aplasta a su compañero contra la pared (estaba detrás de la puerta, recuerden). Habiendo recuperado el ánimo (gracias a su manager), Shuichi ve en el televisor la noticia de que Nittle Grasper será el grupo representante de Japón en el festival musical, pero no sólo eso, sino que la canción que se interpretará en el mismo, fue escrita por Yuki, ahora Shuichi sabe por qué él lo estaba evitando.

Tras ésto Shuichi ha faltado seis días al estudio y los demás buscan la forma de hacerlo regresar; Hiro inmediatamente piensa en Yuki, y justo en ese momento, él se presenta y les pregunta por Shuichi mostrándoles una nota de él diciendo que regresaba a casa de sus padres. Y ahora, viendo que el pelirrojo no ha puesto pie en ese lugar, Yuki va directo a hablar con Tohma, interrumpiendo el ensayo en el que se encontraba.

Ryuichi, oculto en una bocina, va a escucharlos, enterándose así de la situación, entonces decide visitar a su amigo y le ofrece darle la canción que compuso Yuki, pero Shuichi le dice que ya no importa, pues se siente feliz de que la persona que más ama componga algo para la persona que más quiere.

Pasando a otra escena, Yuki sueña con su amorcito (escena tierna de reflexión amorosa, je), pero es despertado por su hermano, Tatsuha quien se burla de él por estar hablando dormido; y quizá para evitar cualquier explicación vergonzosa, Yuki le da su invitación para el festival a su hermano. Mientras, en el estudio de grabación, todos están desesperados porque el tiempo se termina y las letras aún no están listas.

Repentinamente, Shuichi hace acto de presencia haciendo una bienvenida sorprendente en la que carga a todos y golpea sus cabezas contra el suelo (menos a Hiro, que dijo "paso" justo a tiempo); y viendo el animo que rebosaba en el muchacho, le dan papel y lápiz para escribir inmediatamente... pero el tiempo pasó (6 días) y lo único que había eran bolas de papel desperdigadas en el piso. Entonces, Hiro le dice a Shuichi que no se esfuerce tanto y le da una entrada para el festival.

Comenzado el evento, Shuichi está algo nervioso, pues sabe que Yuki irá y no sabe cómo comportarse cuando lo vea, pero claro está que eso no va a suceder... pues Tatsuha es quien ocupa ese lugar ahora, causando más lágrimas del otro chico.

Finalmente, la canción tan esperada es escuchada y tras ésta se dan varias escenas de reflexión y amor, pues la canción está dirigida a Shuichi. Ryuichi invita a éste a cantar junto con él y es cuando aparece Yuki entre el público, haciendo todo más feliz. El festival concluye, dentro de una pantalla de televisión, anunciando el nuevo título del grupo sensación: Gravitation.

Pero ahí no acaba todo, pues después de los créditos, llega la escena final... bastante tierna (¡argh, dije tierna!).

PERSONAJES

SHINDOU SHUICHI

Protagonista de la serie, es una persona bastante singular, algo hiperactivo y capaz de hacer cualquier cosa por su gran amor, Yuki: desde arriesgarse a ser atropellado hasta vestirse de mujer y depilarse las piernas. Su gran sueño es ser, junto con sus amigos, el mejor grupo de Japón (si no es que del mundo entero) y llegar tan alto como su ídolo Sakuma Ryuichi.

Es un muchacho con mucha energía y que fácilmente puede levantar a cualquiera; aunque a decir verdad los demás son quienes lo levantan, pues suele deprimirse con facilidad (a causa de Yuki), pero de igual manera se repone. Podría decirse que es bastante voluble, pero es porque tiene corazoncito de pollo.

YUKI EIRI

Bastante serio y con poco humor. Alguien totalmente opuesto a Shuichi y que hace que uno se pregunte cómo es que puede vivir con él, pero la respuesta es bastante simple... ¿Qué, pensaban que lo diría? Su carácter es algo difícil, pero uno llega a comprenderlo cuando se adentra a su pasado, que es el causante de su actual actitud: el odio por parte de la persona que más quería, además de la muerte de la misma por su propia mano.

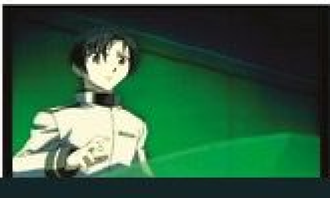
Es por eso que no se siente capaz de demostrar sus sentimientos, para no lastimar a nadie más ni a sí mismo. No había tenido una pareja estable hasta que el alegre chico de cabello rosado llegó a su vida. Claro que la presencia de Shuichi no cambió su manera de ser, pero al menos se siente más tranquilo que antes; y con el tiempo, se volvió algo muy importante para él.

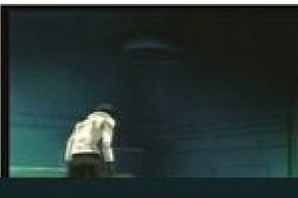
HIROSHI NAKANO

Mejor amigo de Shuichi y un apoyo del mismo en múltiples ocasiones. A pesar de los diversos problemas que ha tenido junto con su compañero, ha sabido sobrellevar todo y mantener al chico con los pies en la tierra. Un joven inteligente y maduro.

FUJISAKI

Tercer miembro de Bad Luck. Tiene un gran talento para arreglar música y es por eso que Tohma (su tío), lo incluye en el grupo, para disgusto de Shuichi, y así ser una banda completa, según el Presidente. Al principio tiene





pequeños problemas con nuestro protagonista, pero en poco tiempo todo queda atrás. Realmente su participación no es mucha, es sólo un personaje de relleno.

SEGUCHI TOHMA

Presidente de la compañía NG y cuidadoso vigía de Yuki Eiri. Siendo más joven cuidó de él y se siente responsable de lo sucedido en su pasado, por eso siempre se preocupa de mantenerlo a salvo o que por lo menos nadie lo moleste, sin importar lo que tenga que hacer (habría que pensarlo dos veces antes de ponerse en su camino).

Nunca da signo alguno de estar molesto, pues todo el tiempo muestra una sonrisa en su rostro, es amable con los demás, pero a pesar de eso, los que están a su alrededor saben que es una persona bastante severa y que sabe utilizar muy bien todos los medios que posee.

SAKUMA RYUICHI

Ex-vocalista de Nittle Grasper (grupo número uno en Japón y que Shuichi adora), y gran amigo de Shuichi, hasta puede parecer un clon de él, pues son DEMASIADO semejantes; y con ésto nos referimos a su modo de actuar, de hablar, un tanto en el físico (el que le copió el look fue Shuichi), e incluso en el nombre (Shuichi – Ryuichi... en algunas ocasiones uno se puede confundir al pronunciarlos).

Aunque a decir verdad, él está un poco más loco que el otro, pues a su edad, 32 años, sigue comportándose como un niño. La mayoría del tiempo tiene un conejo con él de peluche llamado Kumagoro, al que le gusta representar. Es alguien muy alegre y le gusta ver a todos de buen humor.

CLAUDE K. WINCHESTER (K A SECAS)

Ex-manager de Ryuichi y ahora de Bad Luck. Es un sujeto un tanto extraño, pues todo el tiempo, si alguien se opone a sus deseos, lo amenaza con todo tipo de armas (por supuesto falsas, sino mataría a todo mundo). Aunque también sabe usar astutamente otro tipo de recursos, como el chantaje.

Antes de dedicarse al mundo del espectáculo, estuvo en el servicio secreto (de ahí su buen uso de armamento y excelente puntería), tiene una esposa y un hijo de 5 años (ambos nunca aparecen en la serie, ni en el OVA).

Tal parece que todos los personajes de esta serie tienen algún tornillo suelto, pero ese es el chiste de la misma. Así que no se la pierdan.

SEIYUUS

Kazuhiko Inoue: Yuki Eiri
Tomokazu Seki: Shindou Shuichi
Kappei Yamaguchi: Ryuichi Sakuma
Ryotaro Okiayu: K
Yasunori Matsumoto: Hiroshi Nakano
Ai Orikasa: Tohma Seguchi

FICHA TÉCNICA

Director: Shinichi Watanabe
Guión: Hiroyuki Kawasaki
Diseño de personajes: Hiroya Iijima
Creador original: Maki Murakami
Productor: Estudio Deen
Opening:"Blind Game Again" por BAD LUCK
Ending: "Smashing Blue" por BAD LUCK
Año: 1999

©Maki Murakami/Deen Studio

YAOI: ¿Ver No ver? Esa es la cuestion

Por: Setsuna Yagami

Dentro del género shojo en el anime y manga, podemos encontrar una derivación que, si bien es amada por unos también es odiada por otros, además ronda todo espacio en donde pueda haber algún chico guapo que se deje querer.

Claro que me estoy refiriendo al yaoi, el cual proviene de las palabras "Yama-nashi, Ochi-nashi , Imi-nashi", que quieren decir: "sin clímax, sin resolución, sin sentido" (o significado) Y que, a grandes rasgos, trata la temática homosexual. Claro que ésto no quiere decir que vaya dirigido exclusivamente al público gay, pues estando dentro del shojo, es visto en su gran mayoría por mujeres.

Pero en fin, antes de ahondar un poco más en el tema, vamos con....

UN POCO DE HISTORIA

A ciencia cierta, no se sabe cuál es el origen de este género, y aunque muchos consideran que todo comenzó con los doujinshis de "Captain Tsubasa", se puede tomar como antecedente la obra de Moto Hagio "X + Y" (1970), o el manga "Toma no Shinzo" (1975), de la misma autora. Más tarde apareció "Kaze to Ki no Uta" ("Canción del Viento y el Árbol"), el cual fue el primer manga con yaoi explícito y que incluso fue llevado a la animación.

Pero, como bien saben, el "boom" del yaoi, estalló cuando hizo su aparición el ya conocido manga "Zetsuai/Bronze", de Minami Ozaki (que también es quien hizo los traba-jos independientes de Captain Tsubasa). En cuestión del anime, la primer película con elementos yaoi fue "Natsu no Tobira" (1981), aunque es más importante el anime "Patarillo" (1982), en el cual sus protagonistas son homosexuales; sin embargo, el que se lleva las palmas es "Kaze to Ki no Uta" (1987).

VOLVIENDO AL PRESENTE

En la actualidad, es bastante difícil encontrar manga o anime yaoi, ya que se cuenta con pocos títulos, como: "Gravitation", "Honoo no Mirage", Ai no Kusabi (dos OVAs basados en una novela de Reiko Yoshihara), "Fake", "Boku no sexual Harassment" (un título bastante sugerente ¿No creen?).

Y si por alguna razón, alguien se quejó por no mencionar a "Yami no Matsuei", es porque, aunque parezca, o sea considerado como shonen-ai y esté lleno de hombres guapos, no está enfocado a una relación entre ninguno de los protagonistas, ya que no pasan de una simple amistad.

Por otro lado, aunque algunos digan que el "mundo japonés" está saturado de yaoi, no es completamente cierto, ya que en su mayoría, todo el material que hay es producto de los fans, pues hay infinidad de páginas en las que se pueden encontrar doujinshis, fanfics, novels (que es el término que se usa en Japón para nuestros fanfics originales) y fanarts.

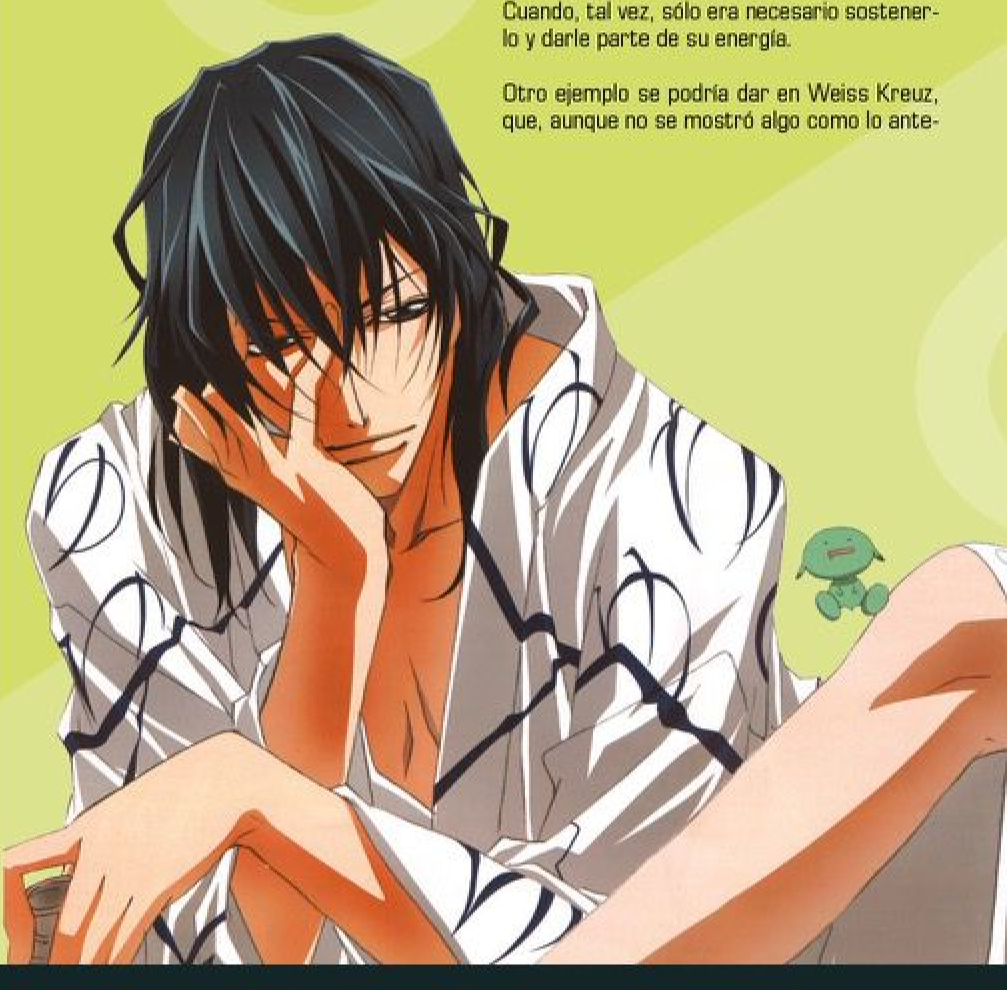
PERO…

¿Qué es lo que se piensa sobre todo eso? Como se dijo antes, se puede encontrar infinidad de material de este tipo en internet. Ya sea de series yaoi y shonen-ai, y de las que no lo son, también. Pues en estos tiempos, casi todos los animes, mangas e incluso videojuegos en los que destaque algún sujeto bello, sin importar que parezca un ser andrógino o todo un macho-man, es utilizado con el fin de ponerlo en una situación sugerente con alguien que, tal vez, hasta odie. Y es por eso que en muchas ocasiones este género es rechazado.

Aunque en realidad no se puede negar que parte de ésto es culpa de los mismos creadores de las obras originales, ya que en ciertas ocasiones se utilizan escenas que podrían confundir a más de uno, o al menos, hacer pensar que hay algo más entre los personajes de la misma.

Tal sería el caso de Shun y Hyoga, en "Saint Seiya", ya que el primero, siendo alguien tan "delicado", casi hasta el grado de parecer mujer, se ofrece a salvar a su compañero transmitiéndole su Ki y el calor de su cuerpo, por medio de un "tierno" abrazo... en el que casi se monta encima del pobre convaleciente. Cuando, tal vez, sólo era necesario sostenerlo y darle parte de su energía.

Otro ejemplo se podría dar en Weiss Kreuz, que, aunque no se mostró algo como lo ante-



rior, sí se puede denotar en el artbook, ya que ahí se dibujó a los cuatro protagonistas en poses demasiado insinuantes. Supongo, que para no desperdiciar "tanta belleza" (¿O ustedes qué dicen?).

Y qué decir de los títulos en los cuales sólo hay tipos fuertes, mucha acción y poco romance... pues sí, también son utilizados para este propósito, ya que sólo basta una cara bonita o un cuerpazo para hacerse de varias historias que para muchos, sería algo imposible.

Pero, ¿Quién no se ha encontrado alguna imagen o fanfic yaoi de "Yu Yu Hakusho", "Gundam Wing", "King of Fighters" y "DBZ"? Y a causa de ésto, muchos se preguntan si lo que se presenta en todo eso que ven es cierto. Claro está que en los títulos mencionados, el tema central son las batallas y el salvar al mundo, pero llega a suceder que alguien se pregunte: "¿(Nombre del personaje en cuestión), es gay?".

Y ya que andamos en esas cuestiones...

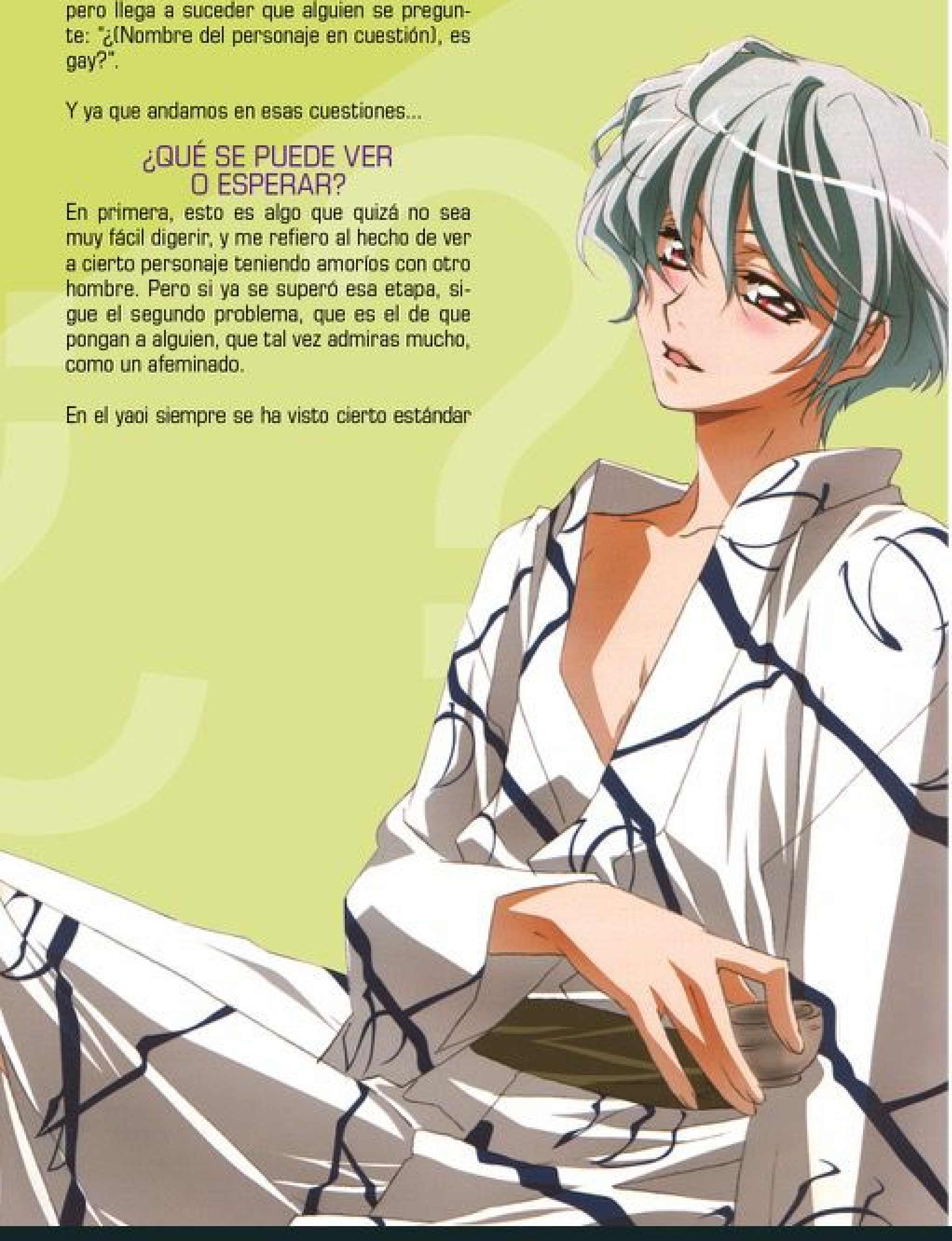
¿QUÉ SE PUEDE VER O ESPERAR?

En primera, esto es algo que quizá no sea muy fácil digerir, y me refiero al hecho de ver a cierto personaje teniendo amoríos con otro hombre. Pero si ya se superó esa etapa, sigue el segundo problema, que es el de que pongan a alguien, que tal vez admiras mucho, como un afeminado.

En el yaoi siempre se ha visto cierto estándar en las parejas presentadas, pues éstas están formadas por el "seme" (el activo), generalmente más alto y fuerte; y el "uke" (el pasivo), de aspecto más delicado, aunque ésto no quiere decir que actúen de manera "mañosa".

Pero cabe mencionar que, de cualquier manera, aún siendo un doujinshi –qué es donde se presenta con más frecuencia esta situación– sería mucho más preferible el que viéramos a los protagonista tal cual en la serie.

Pues el "ligero" cambio de imagen podría afectar demasiado en la interpretación de la historia e incluso quitarle el chiste. Ya que, con sólo ver cómo están dibujados los personajes principa-les, basta para saber cómo se desarrolla la trama o quién es el que manda. Aunque... hay sus excepciones.



Y ésto se da cuando a ambos protagonistas se les muestra de una manera semejante (ambos con aspecto duro o frágil), haciendo así una trama más interesante. Y eso sería una ventaja que presentaría con respecto al shojo normal. Claro que aquí también se dan las historias románticas con finales felices, generalmente en el shota-con (subgénero del yaoi centrada en relaciones con niños de menos de 12 años) , pero también abundan las de corte trágico con argumentos complicados.

En fin, se puede encontrar de todo.

¿YAOI IGUAL A HENTAI PARA MUJERES?

Mucho se ha discutido sobre este tema en particular, y es que, habiendo tanta variedad en el género, encontramos desde un tierno romance (shonen ai), hasta complejas relacio-nes que bien pueden terminar en la cama; ya sea con escenas provocativas o con algunas totalmente explícitas, que casi pueden llegar a considerarse Hentai (Hard Yaoi).

Pero la GRAN diferencia, radica en que, en el yaoi, aunque es protagonizado por personas hermosas (bishounen) y muestran escenas de sexo, no dejan de tener delicadeza. Además de que, siendo historias dirigidas a las mujeres, las autoras se preocupan por no dibujar detalles que podrían arruinar el ambiente, dando más énfasis en la expresividad de los personajes. En cambio, en el Hentai lo que más abunda son las muestras de la anatomía femenina y los fluidos.

Por lo tanto la respuesta es: No.

Y LA CONCLUSIÓN ES...

El yaoi, como cualquier otro género manga y anime, puede tener sus pros y sus contras, ya que siempre habrá un "algo" que tendrá descontento a alguien. Ya sea el tema, la presentación, la historia que se tomó para "yaoizarla" y/o la pareja. Eso si es tomada de una serie que para nada tiene que ver con el tema.

Lo que no se pueden quejar es de que se pueden ver demasiados chicos guapos pulu-lando por doquier. Aunque si luego de un tiempo les duelen los ojos por tanta belleza (que no lo creo), quizá sea bueno descansar un poco. Y si, por el contrario, quieren ver más y más... tómense otro descansito extra (no es cierto).

Y bien, sólo me resta decirles que disfruten del manga, sea del género que sea. Siempre y cuando hayan hecho la tarea primero. Dewa mata!

©Mag Garden/Tactics Production Committe

WK
WHITE KILLER
ZERO
Guión y dibujo: Alfret L. T.

White Killer Zero

Por Kamui Ayami

Sabes que no debo amar a nadie por mi condición de Avatar.
Avatar, un ser elevado que viene a ayudar a los humanos y carece de Karma.

Joshua, Podrás estar más allá del bien y del mal, pero no puedes estar más allá del amor.
Miriam… ¿Qué es el amor?, ¿Juego o lástima?
¿Cuánto vale un beso?
¿Cuánto vale un alma?
Si crees que vale algo.
Después de todo, aún soy humano, demasiado humano.

¿Sabes? Lo único que quiero es que creas en mí, te amo Joshua.
Miriam, tengo que matar a tus padres.
Sí, lo sé
Trataron de controlar el poder interno de la Tierra...
...Y ahora no saben controlar su propia mente.
Ellos renacerán en otra vida una vez que mueran en ésta.
Pero tú no lo harás, una vez que te encierre en el cristal.

Te amo,
Miriam.

Sólo cuida de mi hermanita Cádiz. Por favor, ¡Cuídala!
Lo sé, y algún día vendrás a deshacer mi jaula. Sé que lo haces para que no pase por innumerables reencarnaciones llenas de carencias y dolor, ya que ese es el Karma creado por enamorar a un Avatar.

Y un Avatar es demasiado puro para permanecer en la tierra, a menos que padezca de grandes sufrimientos.
Ha comenzado la lluvia roja.

¡NOOOOO!
He matado a tus padres, Cádiz.
FIN

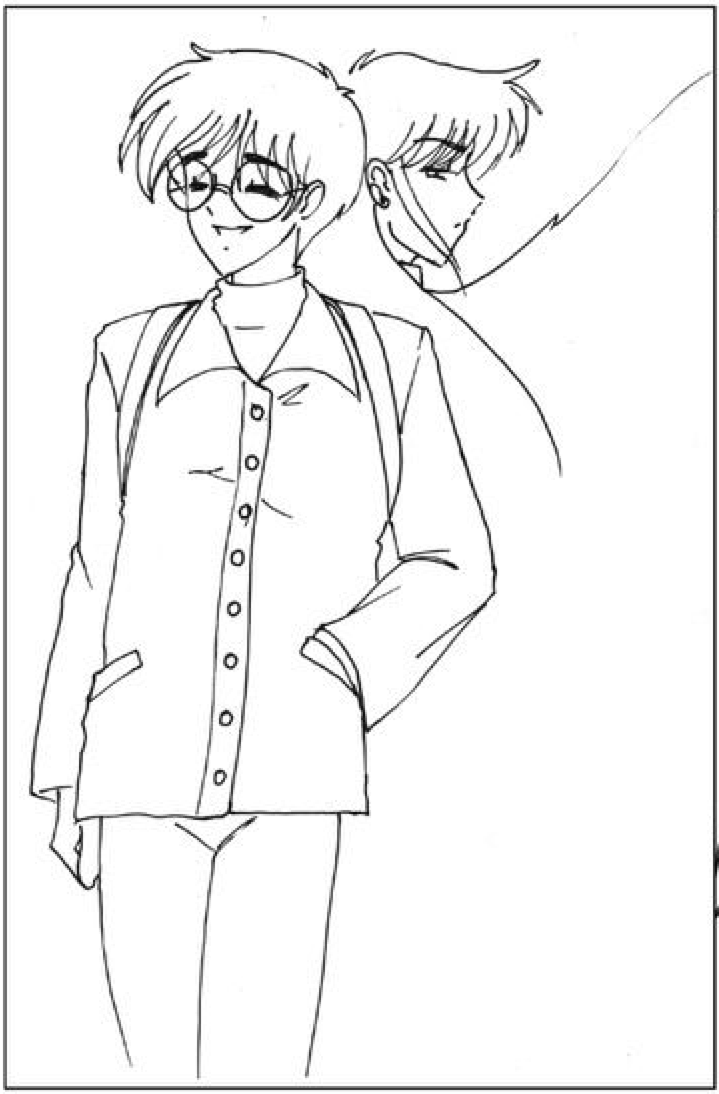
CLASES DE DIBUJO
CÓMO CREAR GALANES

Por Adriana Pasos

BIENVENIDAS CHICAS A ESTE ESPECIAL DE GALANES, AQUÍ VEREMOS ALGUNOS DE LOS CHICOS MÁS ANTOJABLES DEL MUNDO DEL MANGA Y ANIME.

ASÍ QUE PREPAREN SUS PUPILAS.

YA QUE PARA ESTA CLASE DE DIBUJO, HEMOS ESCOGIDO SIETE DE LOS GALANES FAVORITOS DE TODAS USTEDES, PARA SU DELEITE, ADEMÁS DE QUE AL FINAL SE DARÁN GUSTO DE VESTIR A DARIEN... O DESVERTIRLO, SUERTUDOTAS.



PERSONAJES MASCULI-NOS

PARA QUE PUEDAS DIBUJAR CORRECTAMENTE A LOS GALANES, RECUERDA VER CIERTAS CARACTERÍSTICAS QUE CADA UNO DE LOS ESTEREOTIPOS DE CHICOS DE ANIME TIENEN.

ASÍ QUE... ¡COMENCEMOS!.

YUKITO

ESTE CHICO ES TIERNO, AMABLE, TODO UN CABALLERO, ES EL IDEAL DE NOVIO Y NO ME DEJARÁN MENTIR QUIÉN NO QUISIERA QUE UN CHICO ASÍ TE INVITE A SALIR Y TE REGALE UN RAMO DE ROSAS.

SU IMAGEN, ADEMÁS, ESTÁ MARCADA POR EL USO DE LENTES, CABELLO CORTO Y ROSTRO DE ÁNGEL. ¿QUÉ LES PUEDO DECIR? EL CHICO ES UN ANGEL, AUNQUE SU CONTRAPARTE ES UN ÁNGEL QUE NO ES TAN DULCE COMO ÉL.

YA QUE DENTRO DE ÉL, ESTÁ UNO DE LOS GUARDIANES DE LAS CARTAS CLOW, YUE.

INUYASHA

ESTE CHICO, MITAD HUMANO Y MITAD PERRO, ESTÁ DENTRO DENTRO DE LOS FAVORITOS. DE CARÁCTER FUERTE, ES EN OCASIONES GROSERO E IRRESPETUOSO, ¿QUIÉN SERÁ LA CHICA QUE QUIERA DOMARLO?

APUESTO QUE MÁS DE UNA DE NUESTRAS LECTORAS SE QUERRÍA HACER CARGO DE SEMEJANTE TAREA, PERO A PESAR DE TODO, NO POR NADA, A MÁS DE UNA CHICA LE HA ROBADO EL CORAZÓN.

YA ANTES HEMOS VISTO EL ESTILO INCONFUNDIBLE DE RUMIKO TAKAHASHI Y PODRÁN NOTAR PERFECTAMENTE EL PARECIDO QUE TIENE INUYASHA CON RANMA.

INU YASHA PRESENTA TRES FORMAS: LA COMÚN DE PELO BLANCO Y ROSTRO LINDO. LA SEGUNDO QUE TIENE ES SU FORMA HUMANO QUE SUELE TENER CUANDO HAY LUNA NUEVA.

Y LA TERCERA EN LA QUE SUS OJOS SE TORNAN COMPLETAMENTE ROJOS Y SU ROSTRO MUESTRA MUCHA FURIA.

IKKI (FÉNIX)

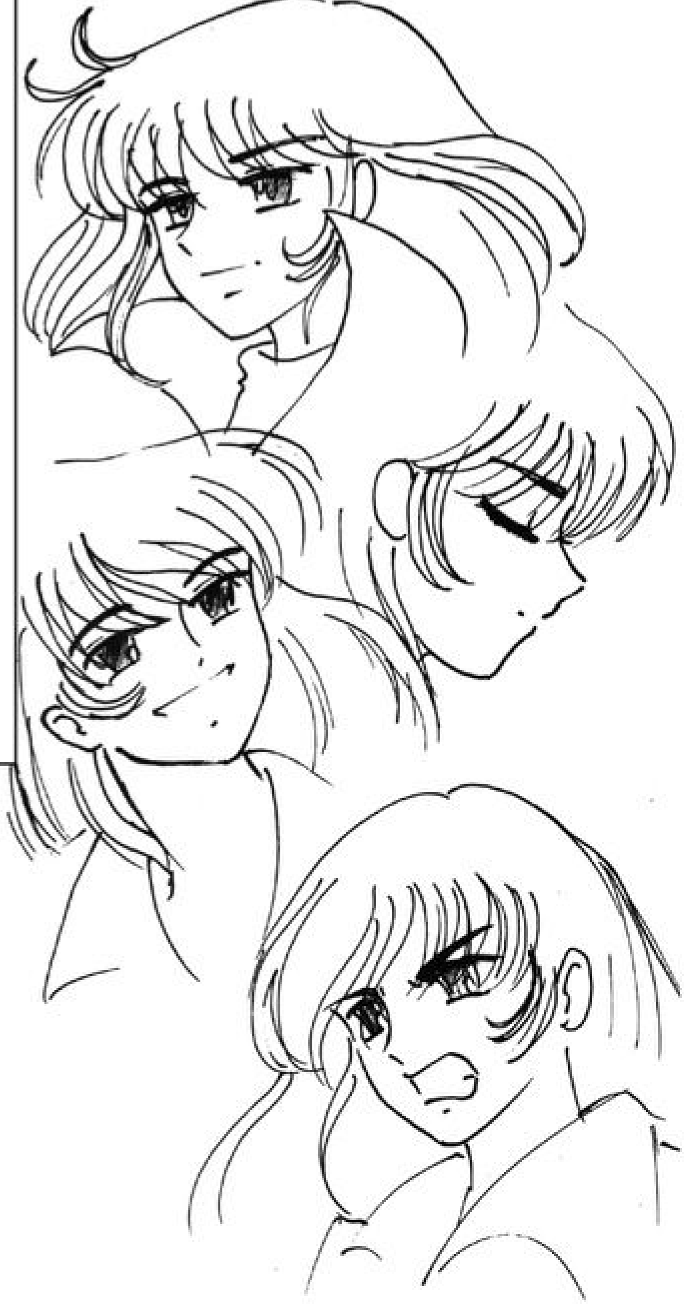
UNO DE LOS CABALLEROS DE BRONCE QUE A PESAR QUE EN UN PRINCIPIO ERA MALO SE PASÓ AL BANDO DE LOS BUENOS. ES DE CARÁCTER MUY FUERTE Y AUNQUE EN OCASIONES ES MUY FRÍO, ESTE CHICO DE BRONCE NO DUDA EN AYUDAR A SUS AMIGOS Y PROTEGER A SU HERMANO SHUN.

PARA DIBUJARLO, FÍJATE BIEN QUE EN EL ROSTRO TIENE UNA GRAN CICATRIZ, Y EL CABELLO ESTÁ ALBOROTADO.

RECUERDA QUE EL DIBUJO DEL MANGA AL DEL ANIME CAMBIA Y A LO LARGO DE LA SERIE ANIMADA LOS PERSONAJES TIENEN CAMBIOS FÍSICOS, PASANDO DEL CUERPO ROBUSTO Y CORPULENTO AL ESTILIZADO.

TERRY

CONTINUAMOS CON UNO DE LOS CHICOS INDOMABLES, QUE A DECIR DE MUCHOS ES UN PATÁN, PERO QUE LES ENCANTA. POCO AMABLE, GROSERO, INSOLENTE, CUANDO LE DAN SUS MOMENTOS DE TERNURA... ESO SÍ DESHACE A CUALQUIERA.



TERRY GRANDCHESTER SE CARACTERIZA POR SU LOOK DE CABELLO SUELTO Y SU SONRISA TIERNA. MUY TÍPICA DE CANDY CANDY.

LATIS

OTRO GALÁN QUE NO PIERDE SU ENCANTO Y AL IGUAL QUE ALGUNOS DE LOS GALANES QUE VEREMOS AQUÍ SON CASI INEXPRESIVOS, REALMENTE NO MUESTRAN EMOCIONES, PERO ESO NO SIGNIFICA QUE NO SEAN CAPACES DE DAR LA VIDA POR SU SER AMADO.

ES EL HERMANO GEMELO DE ZAGATO.

YA HEMOS VISTO EL ESTILO CLAMP EN NÚMEROS PASADOS, ASÍ QUE RECUERDA QUE LOS ROSTROS ALARGADOS Y DE BARBILLA PUNTIAGUDA, ASÍ COMO ESOS OJOS, SON CARACTERISTICOS EN ESTE ESTILO (OBVIAMENTE TAMBIÉN CAMBIA DE SERIE A SERIE PORQUE NO ES IGUAL A LA DE SAKURA).

ESTE CABALLERO EN CORSEL NEGRO TAMBIÉN ESTÁ ENTRE LOS GALANES MÁS POPULARES, JUNTO CON SU HERMANO ZAGATO.

SESSHOUMARU

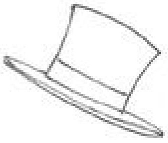
ES EL HERMANO MAYOR DE INUYASHA Y ES DE ESOS MALOS REBUENOTES, DE MIRADA FRÍA. DESPRECIA A LOS HUMANOS, PERO ESA CARA ANGELICAL HACE CAER A CUALQUIER CHICA A SUS PIES.

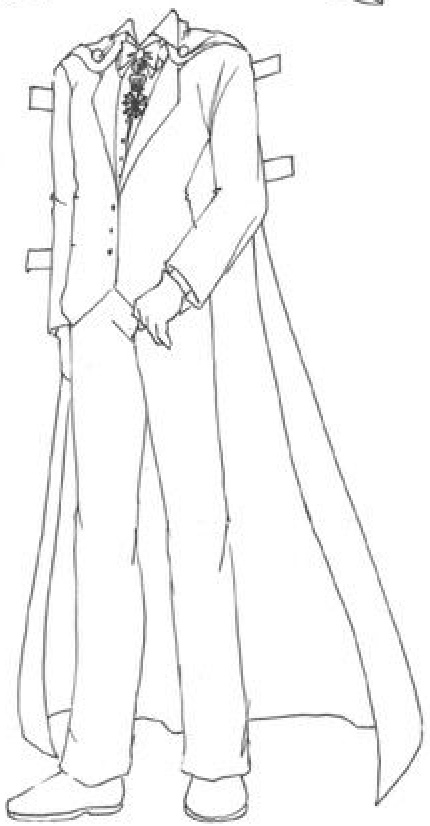
LAS PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS, SI QUIERES DIBUJARLO, SON LA MARCA EN FORMA DE LUNA CRECIENTE EN SU FRENTE Y LAS MARCAS DE SU ROSTRO.

ALGO QUE NO DEBES OLVIDAR ES QUE EN UNA BATALLA CONTRA INUYASHA, PIERDE SU BRAZO IZQUIERDO.

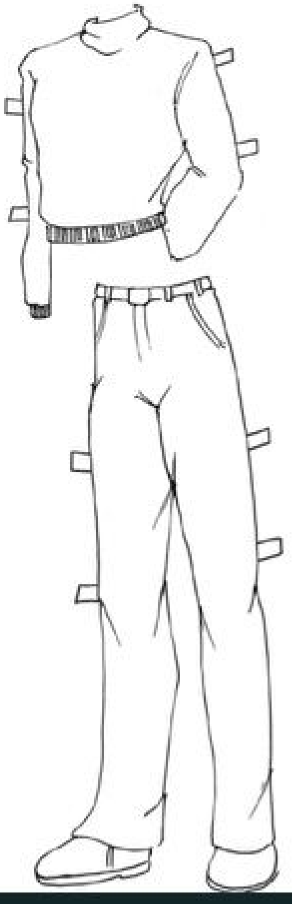
EL DETALLE DE LA ROPA ES IMPORTANTE TAMBIÉN. A TU EXTREMA IZQUIERDA TE MOSTRAMOS A DETALLE EL DIBUJO DE SU ROPA, ADEMAS DE QUE TE PRESENTAMOS LA PARTE DE ATRÁS DE SU TRAJE.

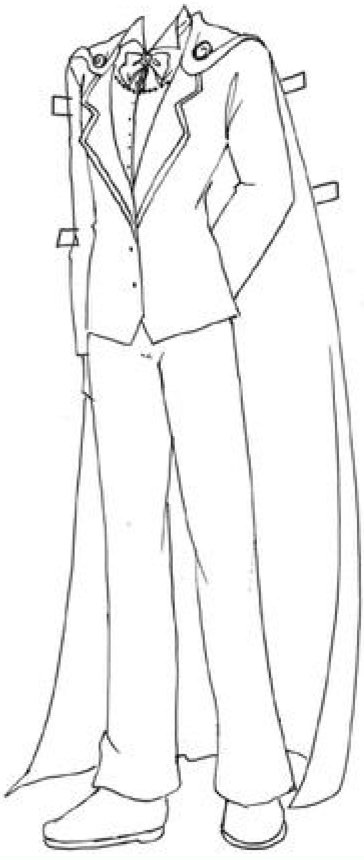
MAMORU CHIBA O DARIEN





MAMORU CHIBA, CONOCIDO AQUÍ EN MÉXICO COMO DARIEN, ES A SU VEZ EL PRÍNCIPE ENDIMION Y SU OTRO ALIAS ES TEXUDO MASK, ESTÁ ENTRE LOS GALANES MÁS SOLICITADOS POR LAS CHICAS. AUNQUE ES UN CHICO TIERNO, EN UN PRINCIPIO NO SE SOPORTABAN ÉL Y USAGI (SERENA).





WOLF'S RAIN

Por: Jareth Levrack

EN BUSCA DEL PARAÍSO DE TUS SUEÑOS

La alianza creativa del estudio BONES, Bandai Visual y Keiko Nobumoto- guionista de Cowboy Bebop- tuvo como resultado en el 2003, una serie que se caracterizó por la calidad de su historia, la animación y el brillante diseño de personajes, causando tanta expectación, que aun antes de emitirse el primer episodio ya tenía un numeroso grupo de fans que lo esperaba con ansia.

Wolf´s Rain se conforma de 30 episodios y cuenta con todos los elementos que hacen extraordinario a un anime, dado el peculiar equipo que lo creó. Asimismo, el argumento es muy interesante, pues según avanza la historia se descubren paulatinamente más detalles acerca de los protagonistas, de los misteriosos nobles que dominan la ciudad e incluso de la razón de la existencia clandestina de otros lobos.

Actualmente se transmite por el canal de anime "Animax", todos los días de la semana a las 20:30 Mex / 21:30 Vzla / 22:30 Arg. Pero si tienen la oportunidad de incorporarlo a su colección, les aseguro que no se arrepentirán.

HISTORIA

Cuenta una antigua leyenda que hace muchísimo tiempo, cuando el mundo aún era joven, aparecieron unos monstruos que amenazaron con su destrucción. Para evitarlo, los Lobos del Paraíso se abrieron paso hasta nuestro mundo y lograron acabar con ellos. Según esa leyenda, los seres humanos surgieron a partir de esos mismos lobos que aún viven entre nosotros, y el día que decidan abandonarnos, el mundo desaparecerá. . .

En un decadente mundo post-apocalíptico azotado por constantes y agresivas heladas, existen algunas ciudades rodeadas por cúpulas, ahí la humanidad se divide en dos grupos, el pueblo que hace lo posible por continuar y los Nobles que, como clase dominante, abusan de su poder –sobre todo aquellos que viven sin esperanza– ya que son descendientes de los que en el pasado dominaron los adelantos tecnológicos más avanzados y ahora monopolizan ese saber para mantener bajo control al resto de la población que les teme.

En ese futuro, sin más horizonte que el desierto, se sabe que los lobos se extinguieron hace 200 años; sin embargo, no desaparecieron del todo y pueden tener forma humana, pero nadie se atreve a asegurarlo.

Un día llega a la ciudad un enorme lobo blanco, que al parecer camina sin rumbo y con una herida en la pata, el cual se refugia en el interior de un árbol donde un grupo de ladrones lo encuentran e intentan sacarlo, pero cuando despierta se defiende y enfrenta a un lobo gris oscuro. La pelea se interrumpe y el lobo blanco continúa su camino hasta que se topa con Quent Yaiden –un cazador borracho– que le dispara dejándolo aparentemente muerto.

Dado que es un caso extraño transportan al lobo dentro de una jaula a la jefatura de la ciudad, donde se topa con otro como él, éste es marrón con un collar en el cuello, y le ayuda a escapar. Finalmente, el lobo gris oscuro en un callejón se encuentra con otro mucho más joven de color castaño claro y unas pulseras en la pata derecha, a quien salva de una muerte segura a manos de Yaiden.

Este peculiar grupo, conformado por cuatro lobos totalmente diferentes entre sí, con una química casi nula que les impide establecer siquiera una amistad, se reúne únicamente para buscar el Paraíso, que se menciona en la Leyenda del Libro de la Luna, y para llegar

CLASIFICACIÓN 15+ SHONEN

La Princesa –como ellos la llaman– está recluida en un enorme envase de vidrio, desconectada del mundo, aparentemente inconsciente, pero despierta en cuanto el lobo blanco es herido por Yaiden, lo cual entabla una conexión entre los lobos y Cheza, que no habla, son sus hermosos ojos carmín los que expresan sus emociones y no sólo es la pieza clave, sino la más importante dentro de la historia. Es raptada por Darcia, que desafía a los lobos para que rescaten a su Flor.

Este es el escenario de "Wolf's Rain", donde sus personajes se entrecruzan en un camino donde la nostalgia no viene de los recuerdos, sino de aquello que anhelan y que buscaran más allá de las fronteras del mundo, desafiándose a sí mismos, incluso a la fortaleza de su especie con tal de encontrarlo. Pues su meta y gran sueño es el paraíso, un lugar dónde refugiarse de la hostilidad del mundo y tal vez ahí encontrar la felicidad.

¿Qué acaso el hombre no busca lo mismo?

PERSONAJES

KIBA (Colmillo)
Edad Humana: 15 años
Cabello: Oscuro
Ojos: Verdes
Lobo: Blanco de ojos ámbar
Seiyuu: Mamoru Miyano

Como lobo es tremendamente orgulloso, fiero, agresivo, solitario y mucho más salvaje que los demás; mientras que como humano, es tranquilo, de aspecto endeble, callado e introspectivo, pero al mismo tiempo rebelde. Lo único que refleja su fiereza son sus ojos que se caracterizan por ser tremendamente expresivos. Su vida pasada es un misterio y no habla mucho acerca de ello. Llega a la ciudad, siguiendo el rastro de la Flor de la Luna, que lo llevará al Paraíso.

Desde el principio se niega a tratar con los humanos, más aún se niega a hacerse pasar por uno de ellos, y rechaza totalmente a quienes siendo lobos se mezclan con los hombres para sobrevivir como humanos, razón principal por la que pelea con Tsume y establece una incómoda relación, que conforme avanza la historia va perdiendo aspereza, pero sin llegar a una completa camaradería.

Conoce a Hige en la jefatura, de hecho es por él que paulatinamente cambia su actitud, pues por un lado encuentra un amigo en él, quien afirma que hacerse pasar por humano no lo hace menos lobo. Además, funciona como un catalizador que controla un poco su agresividad y de alguna manera descubre algo interesante en Kiba, quien lo impulsa a acompañarlo en su búsqueda.

Toboe, es una especie de hermanito menor, pero no se involucra demasiado con él. Aunque no le agrada moverse en manada, dentro del grupo representa el camino que hay que seguir y dirige al grupo por el montañoso desierto. Es el favorito de las otakus, dada su personalidad cerrada con ligeros rasgos de alguien que lo único que necesita es un poco de esperanza para continuar.

HIGE (Bigotes)
Edad Humana: 15 años
Cabello: Castaño claro
Ojos: Cobrizos
Lobo: Marrón con un collar en el cuello
Seiyuu: Akio Suyama

Como lobo es pacífico, observador, tranquilo y tiene un olfato muy afinado, se relaciona con facilidad con el resto del grupo y busca sobrevivir mezclándose con los humanos. Como humano es bonachón, sociable y bastante práctico, pues finge ser despistado, aunque en realidad es bastante astuto ya que sabe moverse entre las personas y además conoce mucho más que el resto, acerca de la leyenda sobre el paraíso.

No se sabe mucho acerca de su pasado, pero su collar sugiere que alguna vez tuvo un dueño.

En una de las tantas veces que entra a la jefatura a curiosear se encuentra con un lobo blanco que duerme en una jaula, desde el principio su aspecto malherido y sin rumbo le da la impresión de alguien perdido en el camino o en busca de algo imposible.

Por ello, cuando Kiba le echa en cara que se mezcla con humanos, Hige le dice que a veces es necesario hacer cosas que no te gustan para sobrevivir, por lo que lo ayuda a escapar y le enseña que lo mejor de lucir como humano es pasar desapercibido entre ellos. A partir de ese momento entablan una amistad que conforme avanza la historia se fortalece pese a los altibajos.

Se une a Kiba en su viaje para buscar el Paraíso, simplemente porque vale la pena luchar por alcanzar un sueño y aunque en ocasiones parece casi imposible llegar, es Hige quien anima a los demás a continuar. Dentro del grupo representa el intelecto. Su carisma ha sido el principal gancho entre los otakus, quienes sugieren que su parecido con Spike Spiegel de Cowboy Bebop, es extraordinario.

TSUME (Garra)
Edad Humana: 16 años
Cabello: Gris
Ojos: Ámbar
Lobo: Gris oscuro
Seiyuu: Kenta Miyake

Como lobo es cauteloso y agresivo, pero como humano dichos rasgos se detonan aún más; así se manifiesta una hostil frialdad, un trato distante y una asombrosa inexpresividad que aleja a la gente que lo rodea.

Aunque creció entre los humanos, los odia profundamente, no es amigo de nadie y no entabla vínculos de ninguna especie. Tiene una enorme cicatriz en el pecho en forma de cruz. Es líder de los jóvenes rebeldes de la ciudad que se dedican a robar a los nobles para sobrevivir; siempre se mantiene al margen de la situación y con un autocontrol admirable dirige todas las misiones.

Sin embargo, a raíz de la muerte de Geru –ladronzuelo que lo admira– la actitud del grupo cambia y lo rechazan tajantemente, sobre todo por su gastado discurso de que es diferente a los demás, aunque nunca aclara porqué. Acosado por los remordimientos de una muerte innecesaria, cambia su perspectiva, pero ya es muy tarde, el grupo de ladrones lo abandona.

A pesar del asombro que le causa la presencia de Kiba, pelea con él, y continúa su actitud displicente. Se topa con Toboe en un callejón, donde son atacados por Yaiden. Tsume escapa, pero no tarda en volver por quien será su compañero de viaje más cercano.

No cree en el Paraíso, choca mucho con Kiba, pero no le queda de otra más que unirse al grupo de lobos, dado que el de humanos ya no lo sigue; así emprende el viaje en busca del Paraíso, con personas que en el fondo son como él. Pese a su corta edad, luce más maduro que los demás, incluso pareciera mayor que Kiba y aunque rechaza a Toboe en varias ocasiones, también lo protege. Dentro del grupo representa la fortaleza física. También cuanta con sus seguidoras que pese a su carácter, físicamente es muy atractivo.

TOBOE -Aullido-
Edad Humana: 12 años
Cabello: Castaño
Ojos: Avellana
Lobo: Castaño claro con pulseras en la pata derecha
Seiyuu: Hiroki Shimowada

Como lobo es sumamente retraído y temeroso, vive entre la basura y casi siempre tiene hambre porque no puede enfrentar a los cuervos que le quitan la comida, en tanto que como humano es delicado, y su rostro es muy similar al de una niña.

No sabe relacionarse con los demás, aunque una anciana de la ciudad lo recogió de pequeño y creció con ella –de quien conserva unas pulseras– mas persiste el rasgo principal de su especie, es solitario; por eso desesperadamente trata de tener ami-gos, pero no logra establecer ningún vínculo con los humanos, porque constantemente es rechazado.

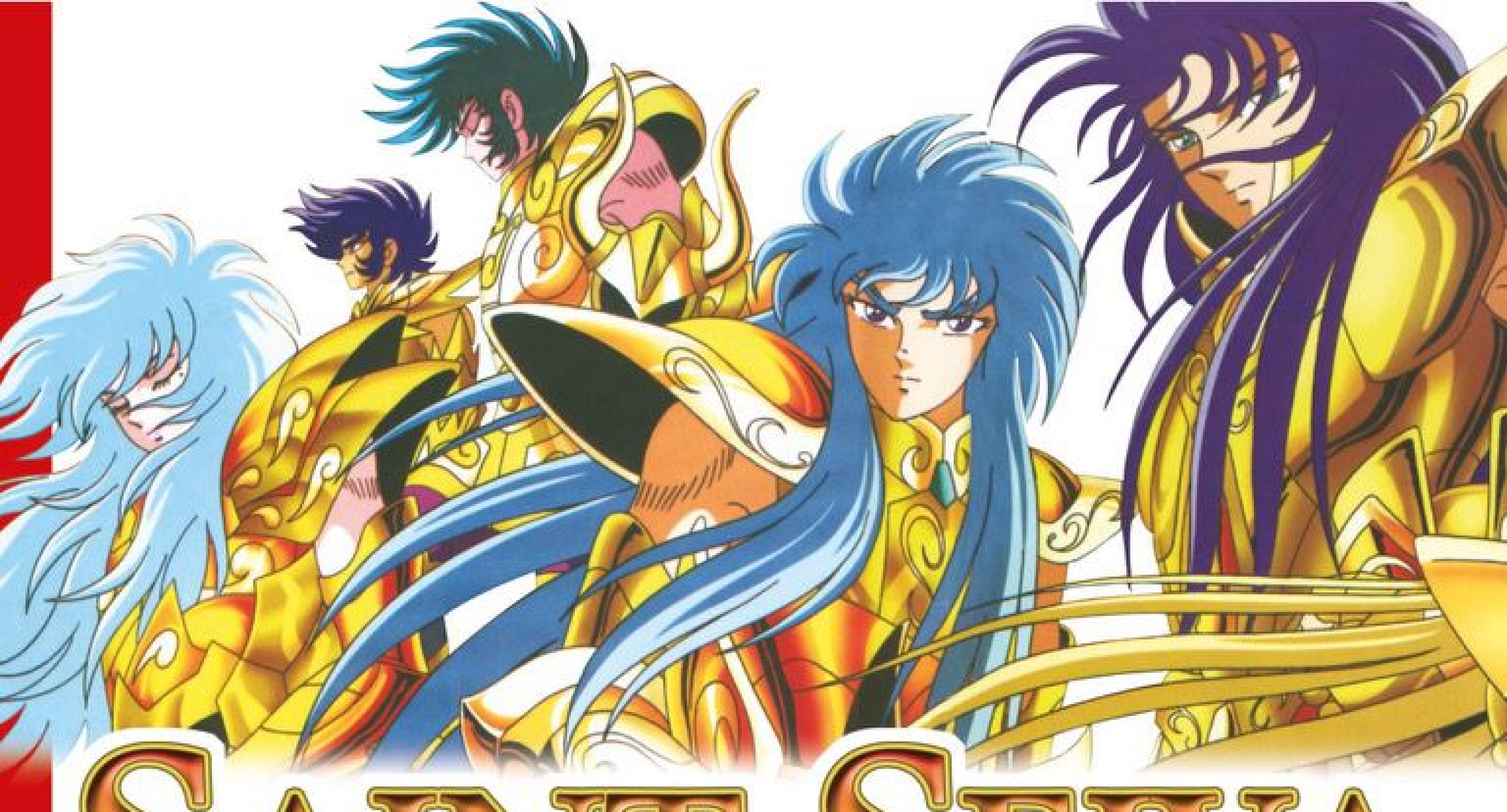
Es hasta que se encuentra con Tsume en un callejón, que por fin se refleja en alguien como él, que además le ayuda a escapar de Yaiden, pero dado al carácter de su futuro compañero de viaje, Toboe una vez más se siente desplazado cuando intenta entablar una sencilla charla. Sin embargo, en una segunda ocasión es Tsume quien encuentra a Toboe llorando –aullando– frente a una chica y para evitar cualquier problema se lo lleva a su guarida donde por fin Toboe puede desahogarse y contarle de su origen.

Cuando escucha acerca de la leyenda del Paraíso le entusiasma partir en busca de un lugar que sólo les pertenezca a ellos, donde puedan vivir en paz sin ser perseguidos o rechazados, así que se enrola en el viaje de Kiba con quien se lleva bien, al igual que con Hige. Conforme avanza la historia pasa de insistir en acercarse a Tsume a simplemente considerarlo parte de la manada, de su nueva familia. Representa la pureza de corazón. Es otro de los favoritos de las otakus.

FICHA TÉCNICA

Idea original: BONES / Keiko Nobumoto
Dirección: Tensai Okamura
Diseño de personajes: Toshihiro Kawamoto
Guión: Keiko Nobumoto
Música: Yoko Kanno
Opening: Stray
Ending: Gravity
Producción: Fuji TV/ Bandai Visual / BONES

© 2003 / BONES / Wolf´s Rain



SAINT SEIYA

LAS INCOHERENCIAS DE LA SAGA DE HADES

Por la temible Aurea D. Freniere.

Hace más o menos un mes, un día que estaba viendo la TV escuché un anuncio que promocionaba la Saga de Hades. Tal anuncio pro-metía pasar los trece capítulos inéditos de "Saint Seiya", por primera vez en la televisión nacional.

Como era de esperarse, anoté la hora y cancelé todos y cada uno de mis compromisos, para poder disfrutar de el único anime que, hasta la fecha, hace que me tiemblen las piernas de sólo escuchar su nombre.

Ya preparada con unas palomitas y una cantidad exagerada de refresco, comencé a ver la transmisión y… ¡Cuál va siendo mi sorpresa que la tal "Saga de Hades" no era más que la "Saga de Poseidón"!. Después de hacer berrinche por una media hora, decidí no quedarme con las ganas y desempaqué mis trece capítulos de la última aventura de Seiya y, ¡Por Odín!, pasase lo que pasase, yo iba a ver la Saga de Hades.

Total, una vez puesto el DVD, comencé a ver la serie, la cual definitivamente no tuvo el mismo impacto que la primera vez. Más que sorprenderme, me vinieron miles de pregun-tas y poco a poco se fueron formando en mi cabeza una lista de datos inverosímiles e inexplicables, que compartiré con ustedes.

Por supuesto, no sólo de incoherencias está hecha la vida del hombre y al terminar dicho listado mencionaré ciertas cosas que brillaron por su ausencia en esta adaptación, pero que a mi gusto, me habría encantado ver en la edición final del anime.

EL REGRESO DE LOS CABALLEROS VIVIENTES

1.- Durante la premonición de Dhoko sobre la muerte de Atenea, Saori llama ante su presencia a Hades, lo cual no puede estar más incorrecto mitológicamente hablando, pues la imagen de la persona con capa sosteniendo la guadaña pertenece a Thanatos, el encargado de recoger las almas. Hades por sí solo no podría llevar acabo tal empresa, pues su trabajo era únicamente sentenciar a las almas que estaban por entrar a los campos Elíseos o al Tártaro, es decir: el cielo o el infierno, respectivamente.

Vaya, sabíamos que Saori no era muy lista, pero ignorar tales cosas sobre el sistema de su familia...

2.- Que Mu no reconozca el cosmos de Shion cuando esté frente a él y para el caso de sus demás ex-compañeros. Toda la serie nos estuvieron calentando la cabeza con que podían sentir a la distancia los cosmos de los demás guerreros, para que en estos últimos 13 capí-

tulos no hagan uso del truquito.

3.- ¡No,no y no! Simplemente no entiendo cómo es que los Caballeros que luchan del lado del bien, todavía se toman el tiempo para explicarles a sus ENEMIGOS, cómo y por qué, funciona su poder. Como que es darle demasiada ventaja innecesaria a su adversario, ¿No les parece? Ejemplo de este caso es la explicación del uso del poder de Mu "Cristal Wall" a Afrodita y a Cáncer.

4.- Es por bien sabido que Hades era un ser pacífico, al que jamás le habría convenido una guerra con la Tierra, por la simple y sencilla razón de que en el Inframundo (o el Hades) tenía cupo limitado. Osea era cuestión de practicidad.

5.- Yo no sé ustedes, pero se me hizo ilógico que Sunrey no patease a Shiru cascada abajo cuando después de tantos años la dejó como novia de altar: vestida y alborotada. ¡Habrase visto semejante patán!

6.- ¿Qué demonios tiene que ver Alemania en todo ésto? Por más que lo pienso no sé por qué la entrada del Hades está justo ahí.

7.- Aquella foto que tiene Shun donde se muestra a Ikki cargándolo de bebé. Si mal no recuerdo esa misma imagen fue la utilizada en el capítulo donde Shaka le muestra su pasado a Ikki durante una ilusión en medio de la batalla de las doce casas, ¿Cierto? Hasta parece una foto de producción, de esas que toman de los actores mientras filman las escenas de alguna película. ¡Vamos! ¿No pudieron haberlos puesto, digamos... abrazados o algo? Y lo más importante, ¿Quién carajos les tomó la foto?

8.- Y, como siempre, Milo no tiene idea de quiénes son las personas que están en la orden. Ni siquiera de los compañeros que han sido perdonados por Atenea.
Tan sólo hay que ver como se saca de onda cuando "supuestamente" siente una presencia maligna y resulta que es Kanon, el hermano gemelo de Saga. ¿Qué nunca se entera de las noticias importantes? (como aquella de que había 12 armaduras para 12 Caballeros de oro, contándolo a él). No cabe duda de que con él sí aplica la regla de "Calladito te ves más bonito".

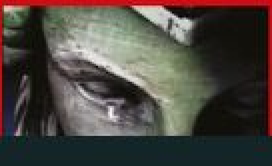
9.- Las flores que le lleva Hyoga a su madre. Me pregunto, ¿De dónde las habrá sacado? No sabía que en Siberia vendiesen flores de ese tipo.

10.- Que Hyoga no le preguntara a Misty, por fin, quién fue el que realmente le mató (no negarán que era una pregunta obligada, después de que a lo largo de toda la serie se estuvieron pasando la bolita entre los de oro y los de bronce).

11.- Saga reclamándole a Kanon su presunción de creer que Atenea le ha perdonado todos sus pecados. ¿Perdón? El comal le dijo a la olla, ¿No? Sobre todo si tomamos en cuenta que Saga está en camino a cortarle la cabeza a la diosa. Sí, luego nos enteramos de que las intenciones de Saga eran salvar a Atenea, aún así eso no le quita lo cínico. Después de todo, él tampoco es una blanca palomita.

12.- A la mera hora, Milo no obedece a Atenea valiéndole un reverendo pepino sus ordenes, a pesar que ésta le pide que desista de atacar a Kanon. Como que no tiene sentido, considerando que ELLA es la diosa y él solo un simple sirviente... Al final, Milo deja hecho pinole al pobre de Kanon, sin importarle que posiblemente la falta de un hombre sea la causa de la derrota del santuario contra Hades y sus espectros.

13.- ¿Cómo le hizo Roshi para llegar tan pronto a Grecia? ¡Qué nos pase el tip! Porque si viaja como camina, ya nos amolamos todos (y no me digan que es por teletransportación, porque Ayoria mismo



explica que NADIE puede usar esta técnica debido al cosmos de Atenea que rodea todo el recinto).

14.- Que Shiryu no se desnude ni una sola vez en estos primeros trece capítulos. Me perdonen, pero ésto va totalmente en contra del personaje...

15.- Insisto: en lo que los enemigos hablan y hablan, deberían simplemente darles el golpe final. Ejemplo: Shiryu hablando con Roshi y Shion parado frente a ellos, viéndolos mientras se despiden y se lamentan. Otro ejemplo de ésto es la falta de acción rápida cuando Mu y Seiya contemplan tan campantes como Papillon termina su metamorfosis.

16.- Otra cosa que salta a la vista es el hecho de que Shion desconociera el verdadero motivo que encerraba el por qué Dhoko se había pasado 243 años sentado enfrente de la cascada de Rozan.

Digo, si ellos dos fueron los únicos sobrevivientes y encargados del Santuario y el sello, respectivamente, era para que Shion lo supiera, ¿No? (igual y no asistió a la junta).

No cabe duda de que el proceso de resucitación tiene sus desventajas.

17.- El templo de Virgo es destruido por completo por Saga, quien al pasar por la casa de Géminis (inclusive podemos ver a Shaka sentado en un montón de ruinas). Sin embargo, cuando los espectros llegan al templo de Virgo (con Saga, Camus y Shura disfrazados) el templo está nuevamente intacto, tan sólo con un insignificante hoyo en el techo.

18.- Ésta sí, no es una incoherencia, pero no puedo dejar de mencionarla. Cuando Géminis, Acuario y Capricornio se enfrentan a Shaka, pierden el sentido de la vista, el habla y el oído (claro, no todos a la vez). Al paso que van pueden cambiarse de serie y protagonizar una que se llame "ciegos, sordos y locos". ¡Ja, ja!

19.- ¡Ah! Y antes de que se me olvide ¿De dónde demonios sacó Shun ese collarcito barato? La inserción de esa chuchería al argumento se mostró absolutamente sacada de la manga, mucho más porque no hacen referencia a ésta en los otros episodios (ni siquiera en el manga). Además no creo –sinceramente– que Ikki tuviera tan mal gusto a la hora de escoger regalos...

20.- Y bueno, por más que le sumo no me salen las cuentas. ¿Cómo es posible que 108 guerreros no puedan contra 12 Caballeros dorados, o para el caso 5 Caballeros de bronce? Digo, aquí aplica la regla de "no somos machos pero sí somos muchos" ¿No?

21.- Es ilógico que a Seiya y al resto de los caballeros de bronce les cueste TANTO tra-bajo entender las verdaderas intenciones de Saga y compañía; más si tomamos en cuenta que Géminis, Acuario y Capricornio ya habían jugado el mismo papel en el OVA donde pelean contra Efebo.

La escenita se vuelve desesperante cuando casi, casi, el pobre de Shion tiene que montarles todo un teatro guiñol para explicarles la verdad detrás de todo este "compló".

22.- Otra cosa digna de mencionar (y también porque se me olvidó ponerla en los anteriores artículos), es que al parecer Saint Seiya sufre del mismo Síndrome que los Súper Campeo-nes. No importa si están en un espacio muy reducido durante un enfrentamiento (digamos, en un balcón), los Caballeros corren y corren antes de ejecutar su poder como si de verdad existieran, entre ellos y sus enemigos, kilóme-tros de por medio. Ejemplo de ésto es la pelea de Milo de Escorpión contra Radamantys en el balcón del castillo en Alemania.

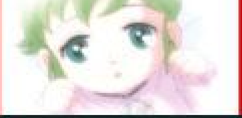
23.- Que Shiryu esté ciego en la Saga de Hades, cuando al final de Poseidón ya podía ver. ¿Qué no checaron los capítulos pasados antes de continuar con la serie?

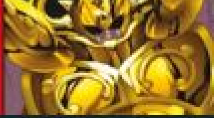
24.- Al final me quedé pensando que ninguno de los Caballeros conocía a los demás guerreros que vivían en los templos vecinos y mucho menos los poderes que realizaban.

No me cabe en la cabeza cómo siendo un círculo cerrado de guerreros pueden no conocer, ya no digamos las debilidades, sino los poderes de sus compañeros. Saga y compañía son el claro ejemplo de lo que les estoy diciendo.

Lo único que al parecer saben de Shaka es que es "El hombre más cercano al gran maestro" y sinceramente no creo que entiendan por qué.

25.- Y para finalizar, me parece una soberana ridiculez la inserción de Afrodita, Cáncer y en sí de to-





dos y cada uno de los Caballeros de plata. No tiene objeto, pues nada más llegan y los matan. Ya hasta parecen Kenny el de Southpark (¡Otra vez mataste a Cáncer!). La verdad es que incluirlos comienza a parecer un mal chiste.

LO QUE BRILLÓ POR SU AUSENCIA

Bueno, si bien aún falta que animen la llegada al Hades por parte de Seiya y compañía, no negarán que hubo partes que habrían estado como anillo al dedo de haberlas puesto en el anime.

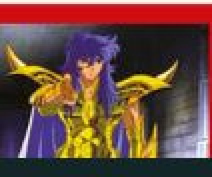
Una de las principales escenas que sentimos que faltó fue el tan sonado y dramático suicidio de Shaka. Ok, sí entendemos por qué no lo pusieron (imagínense si la gente protesta por la violencia, qué habrían dicho de un suicidio).

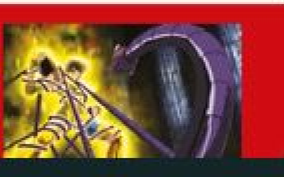
De todas maneras, el hecho de haberlo incluido habría dejado más claro las intenciones de Shaka desde un principio y le daría más importancia a la aparición de una nueva habilidad entre los caballeros. Es decir: el octavo sentido, ese que te permite ir y regresar de la muerte a voluntad.

He escuchado comentarios de gente que dice que Shaka sí se suicidio, permitiendo que los demás Caballeros le matasen. Claro, si lo vemos desde esta perspectiva, Shaka ocasionó su muerte. Sin embargo, este hecho no se compara con el Shaka del manga, quien se quitó la vida antes de que Saga y los otros pusieran un pie siquiera en su templo.

Y hablando de suicidios, Atenea es otro ejemplo. En el anime, la diosa le pide a Saga que la mate para ir al Hades, puesto que sabe que:

a) es la única forma de poder regenerar su armadura, y
b) es la única manera de poder entrar a los dominios de Hades.





En el anime, no obstante, es Atenea quien se quita la vida, y mucho antes de que Saga y compañía lleguen a sus aposentos.

Este factor le resta puntos a Saori como diosa y líder de los Caballeros del Zodíaco.

Hay que tomar en cuenta que es hasta este momento donde en realidad hace algo por sí misma, en vez de estar moviendo sólo el dedo para ordenar.

También considero que la pelea que se da entre Shion y Dhoko es bastante "light" comparada con la que se lleva acabo en el manga.

Una vez más, parece que la adaptación no le hizo mucha justicia que digamos al reencuentro entre los caballeros más poderosos del universo de Saint Seiya.

Por supuesto, si de listar diferencias se tratara, el artículo simplemente no nos alcanzaría. Entre ellas se encuentra la presencia de Seiya en la pelea de Papillon y Mu, o la conversación que Pegaso tiene con Ikki, en la que éste se burla de su persistencia con respecto a la batalla que se avecina.

Es una realidad que todos estos cambios fueron hechos en aras de alargar la serie. De no haber insertado estas pequeñas conver-saciones habrían salido menos de 13 capítulos y por ende se habrían visto obligados a animar parte de la Saga correspondiente a la entrada del Hades.

Si de por sí ya me siento desesperada por ver los demás capítulos, no me quiero ni imaginar cómo me sentiría de haber visto UNO de los capítulos de la entrada al Hades.

Hasta éso, valió la pena esperar casi 13 años (curiosa la cantidad de años, ¿No? considerando la serie) para ver la siguiente parte de este anime. De eso no hay duda.

¿POR QUÉ SIGO VIENDO ÉSTO?

La verdad es que me lo pregunté después de haber visto la serie dos veces seguidas y después de haber escrito la lista que seguramente me hará de muchos enemigos.

Desgraciadamente, lo único que conseguí fue seguir especulando sobre el vestido de quinceañera de barriada que porta Saori (¡Madre, con tanto dinero y siempre trae el mismo vestido!), y sobre la idiotez que ya es natural en Seiya.

Pensé que no pasaría en esta Saga pero, desgraciadamente, Milo todavía necesita lavarse las orejas y Saga necesita aprender que aún en batalla, hay otros bandos además del malo.

¡Ah! Saint Seiya, no podemos vivir contigo pero tampoco sin ti.

No cabe duda de que a pesar de lo mucho que te critique, seguiré comprando tus muñecos, dibujando Fan art y doujinshis y ¿Por qué no? Admiraré secreta y gustosamente el poster de Milo que sigue colgado (aún después de todos estos años), en la cabecera de mi cama.

Y es precisamente en esta pequeña reflexión donde hallo mi respuesta. Sigo viendo Saint Seiya porque, simplemente, nunca podré negar la cruz de mi parroquia, ni la generación en la que crecí.

Demos gracias a Atena por ello.

© Masami Kurumada/ Toei Animation

Por: José Flores Vega

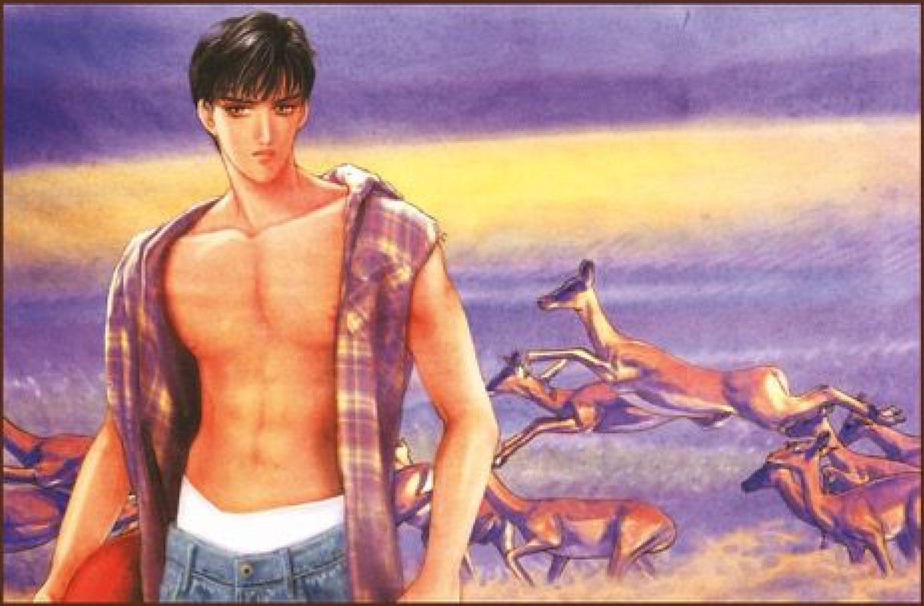
NI SOY NI ME PAREZCO
EL HOMBRE JAPONÉS Y EL ANIME

Hacer una comparación entre los representantes de la masculinidad en el mundo del anime y el manga, en contraposición con el japonés de carne y hueso; o mejor dicho, para encontrar el patrón de relación entre la representación y lo real, debemos entender algunos conceptos.

Lo primero debemos advertir es que cuando hablamos de representaciones, sin importar que se trate de obras gráficas, cinematográficas, literarias o inclusive modelos publicitarios, lo que estamos observando son construcciones hechas a partir de los estereotipos dominantes de un periodo y sociedad específica. Claro que se puede alegar que los modelos en una pasarela son personas y no representaciones, pero ésto no es tan cierto si tomamos en cuenta que esas personas son modelos justamente porque sus físicos coinciden con el estilo imperante.

Además, su trabajo les exige una actitud, un andar y un atavío que, sin duda, podemos considerar para fines prácticos como parte de un personaje. Es por eso que en este artículo no nos referimos a una comparación entre las celebridades de la tinta frente a las celebridades de la farándula, sino al japonés promedio y cómo su personalidad y aspiraciones se denotan en los personajes del anime y el manga.

Los medios de comunicación son un reflejo de los ideales de la sociedad a la que pertenecen, los contenidos expuestos se nutren de las ideas de lo que "debe ser" en cualquier ámbito, en este caso de lo que se considera bello y/o masculino. De esta manera, las personas



impregnan a los medios de los estereotipos en boga y los medios (anime y manga), los reproducen. Así, éstos sirven como destinatarios y difusores de lo que se supone deben ser los hombres.

Obviamente no puede haber un solo estereotipo que englobe todas las características de lo deseable en un hombre, precisamente porque todo estereotipo es un resumen superficial y generalizador, que simplifica un modelo para que sea de fácil asimilación. Entonces, tenemos un estereotipo correspondiente al héroe, otro para el seductor, otro para describir al torpe pero encantador, al intelectual, al lujurioso, al samurai, etcétera.

Tratándose pues de representaciones ideales y esquemáticas es lógico deducir que son construcciones que nada tienen que ver con la realidad y que una comparación es imposible y, en todo caso, muy desventajosa para los hombres verdaderos. Pero ésta no es una comparación en el estilo Versus, por el contrario, es un intento de encontrar los puntos de convergencia y distancia entre los seres de ficción y la realidad que les da origen.

Para olvidar de una vez la boberías de que si dibujan ojos enormes porque los acompleja tenerlos rasgados, y falacias de este estilo.

¡Y LAS CATEGORÍAS SON!

EL HÉROE

Es curioso ver que, frecuentemente podemos encontrar personajes que nada tienen que ver con la fisonomía de un japonés, siendo comunes los rubios y los ojos azules; no obstante, la mayoría de sus héroes de ficción sí guardan cierta aproximación de identidad con los hombres de ese país.

Primero que nada, casi todos son de cabello oscuro, dejando el rubio para los personajes secundarios. Otro detalle es que el personaje principal por lo regular es de menor talla en comparación con sus enemigos o los demás personajes en general. Para comprobarlo basta un pequeño recuento: Van Fanel de Escaflowne sin duda es un buen ejemplo del estereotipo heroico japonés. También podemos mencionar a Seiya, a Hiro de Gundam Wings, Hikaru de Macross, Ranma, Goku, Fly, Astroboy, Jubei Kibagami, Koji Kabuto, Tsubasa, Killy, Kiba, Conan, Harlock, BlackJack, Devilman (Humano), Lupin III, Ken Washio, Spike Spiegel, Shinji, Vampire Hunter D y el héroe de Speed Racer.

¿Recuerdas a varios héroes protagónicos que no fueran bajos y/o castaños como los japoneses? Nosotros no. Así que al menos con el protagonista, los mangakas y diseñadores de personajes sí tienen en mente una identificación entre sus personajes y su realidad fisonómica, guardando las distancias obligada por el estilizado dibujo manga.

Otro rasgo que podemos incluir como característico en los héroes y que está directamente relacionado con su nicho cultural es la personalidad. Muchos de los personajes, arriba mencionados, parecen guiarse por un código ético muy al estilo del bushido. Base filosófica de los samuráis. Por lo que no es raro que sean personas reservadas, serias, con alto sentido del honor y el sacrificio, pero al mismo tiempo capaces de una violencia brutal sin experimentar el mínimo remordimiento. Su relación con la muerte es relajada, asimilada como parte natural en la vida de un guerrero.

EL LIBIDINOSO

Generalmente a este personaje se le representa en dos estilos: el primero y muy fácil de recordar es el "viejo rabo verde". El anciano obsesionado con las jovencitas, capaz de hurtar ropa interior, espiar, acosar, manosear y, en el mejor de los casos, conformarse con un poco de pornografía. En esta categoría podemos ubicar al maestro Roshi de Dragon Ball, Al mago Matori en Dragon quest o al maestro Japosai de Ranma.

A este respecto resulta obvio que a los hombres de todas las latitudes y culturas les gustan las mujeres jóvenes (no exclusivamente, por supuesto) y Japón no es una excepción . Pero en este país las circunstancias son muy particulares ya que a diferencia de muchos otros lugares, aquí las relaciones sexuales son legalmente aceptadas a partir de los catorce años, y no es infrecuente encontrar a maduros hombres de negocios a la caza de chiquillas escolapias.

Tal vez éste sea otro factor para el protagonismo crónico de colegialas en el anime y manga. Ataviadas con uniformes inspirados en las ropas usadas en los institutos ingleses. Los trajes marineros son una fantasía recurrente en el imaginario erótico del japonés. No se malentienda ésto como una acusación de pedofilia masiva, ¡No! Simplemente es un rasgo cultural, adecuado a su contexto; muy respetable y que bien puede tener injerencia en la conformación de un estereotipo que como todos, tiene una base en la realidad que estructura sus características.

El segundo en la categoría es el joven lujurioso. Al igual que el viejo es un personaje bufonesco, condenado a recibir las consecuencias de sus atrevimientos, ya sea recibiendo un buen bofetón o sufriendo la humillación del escarnio público. Este punto no necesita mayor redondeo, cualquier adolescente normal se encuentra bajo el constante ataque de sus hormonas, así que, aquí el modelo de ficción no está tan lejano a la realidad.

EL "MENTE BRILLANTE"

Un país con tal auge tecnológico tiene buenos representantes de este estereotipo en cuales basarse (¿O tú te creerías un personaje mexicano que fuera el genio tecnológico?). Aquí también los hay y de dos tipos, el "nerd" de la informática que todo lo resuelve hackeando terminales, y el científico mentor que equilibra los ímpetus y sirve de figura paterna a los jóvenes inexpertos.

Seguramente darse un paseo por los cubículos de las grandes empresas de electrónicos de aquel país, o simplemente visitar un campus universitario, será suficiente para conocer a muchos exponentes verdaderos de lo que el estereotipo pretende representar. Para estos personajes, el físico no es lo importante, así que pueden ser gordos, viejos, un poco torpes, con anteojos, etcétera. Seguramente que de éstos sí podríamos encontrar muchos en Japón.

Lo que me recuerda que Sony acaba de patentar la idea de un aparato que actúa direc-

tamente sobre las neuronas, para que los estímulos visuales y auditivos sean más poderosos. Ésto les permitirá crear un entretenimiento de verdadera realidad virtual y con el tiempo, cargar información directamente al cerebro como si tu masa gris fuera un disco duro. Suena como de ciencia ficción pero ya se trabaja en ello y por lo pronto ya reservaron sus derechos y hasta cuentan con algunos prototipos.

Lo anterior explica por qué en una sociedad así, los personajes y ambientes hipertecnológicos son una constante natural y que puedas toparte en el mundo real con alguno de estos ejemplares.

EL GALÁN

Esta categoría es de las más subdivididas ya que tenemos galanes presuntuosos, preocupados de su apariencia e indiferentes por ejercer la modestia. Generalmente éste es tan bello que su aspecto resulta andrógino. Difícilmente encontrarás un aproximado japonés en el mundo real, y es que este tipo de personaje obedece a una idealización extrema de la belleza que no corresponde a la realidad de ningún lugar geográfico; y más parece tratarse de una transferencia de los caracteres femeninos hacia una representación masculina. Afrodita de Piscis, Toboe, Shun, y Sabón son representantes de este estilo.

Además del vanidoso anterior existe el galán que no se interesa en serlo o que incluso no sabe de su potencial de símbolo sexual, llegando al extremo de sentir mucha vergüenza cuando alguna mujer se muestra atraída por él. Kaede Rukawa es un digno abanderado de este sector de galanes.

El otro tipo de seductor es el que estando consciente de su atractivo no por eso deja de ser un tipo duro. En esta división podemos situar al despreocupado y viril Roy Focker, un personaje muy al estilo del antihéroe occidental y que nada tiene que ver con el hombre japonés y sus estereotipos más representativos.

Es curioso ver como el estereotipo de los hombres irresistibles es el que menos tiene que ver con el hombre promedio. Tal vez se deba a que se basa en modelos estéticos más generales, muchos de ellos relacionados con patrones de belleza occidentales. La publicidad y las grandes estrellas son las causantes de esta tendencia que vuelve uniforme el concepto de lo que debe ser bello. En esta concepción parece que la imposición cultural de los EE. UU. deja su huella, mostrando como ejemplo de la perfección una conformación casi nórdica que no poseen lo hombres orientales.

CONCLUSIÓN

Definitivamente las concepciones de lo que debe ser lo masculino varían dependiendo de la sociedad a la que pertenezcan dichos conceptos. Pero en un planeta cada vez más vinculado por la inmediatez de los medios, las ideologías acerca de la identidad de lo masculino se van uniformando cada vez más, en detrimento de la diversidad; pero sobre todo de las personas que quedan excluidas por los estereotipos de las ideologías dominantes de occidente.

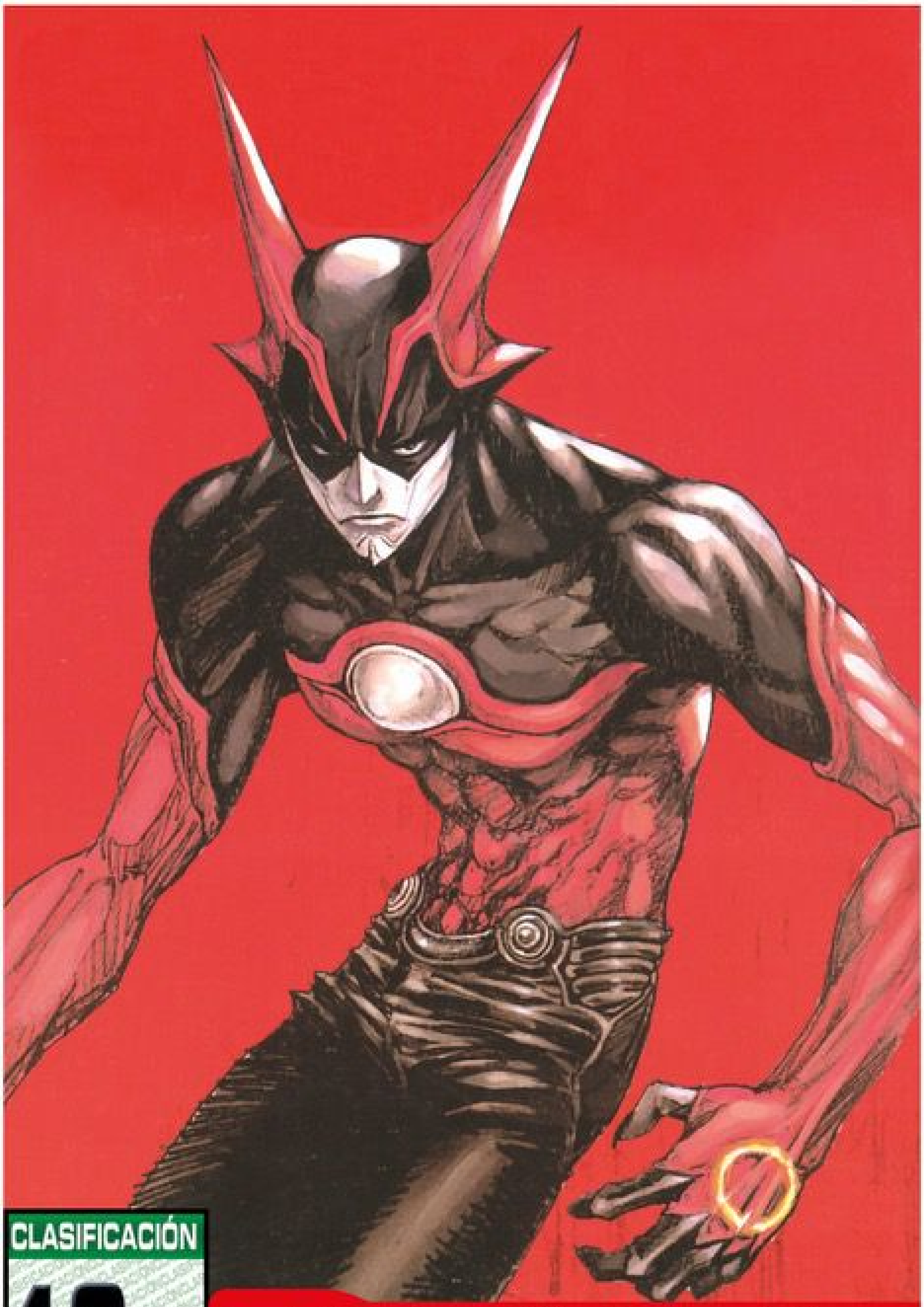
Afortunadamente, Japón a pesar de su vertiginosa occidentalización luego de la Segunda Guerra Mundial, sigue teniendo una identidad orgullosa, que se refleja en la popularidad de sus tramas de época y el homenaje a su pasado histórico. Pero también es cierto que las generaciones más jóvenes se ven inoculadas de las ideas globales de cómo es y cómo debe lucir lo masculino; ideas que en muchos de los casos no concuerdan con la realidad del pueblo del sol naciente (y que en general excluyen a todos los grupos y etnias no europeas o norteamericanas).

Pero no nos preocupemos, y sigamos disfrutando los animes y mangas, llenos de personajes de valor y aspecto imposible; de belleza fantástica que más allá de tratar de ser representativos de los hombres comunes, intentan mostrarnos un mundo mejor que la vida misma. A fin de cuentas es la intención de estas obras: escapar de nuestra realidad material para entregarnos a la imaginación y a las emociones inspiradas por lo inalcanzable.

Por: Jareth Levrack

ZETMAN

MÁS ALLÁ DEL BATMAN ORIENTAL



CLASIFICACIÓN
18+
SHONEN

Probablemente, es más fácil relacionar al maestro Katsura con aquellos estilizados diseños de chicas inocentes que casi siempre se enamoran de alguien imposible de alcanzar. Sin embargo, realizó hace diez años una historia en la que el rol principal pertenecía a un chico con un extraño poder oculto.

Pero el destino le tiene reservado todavía otra sorpresa que cambiará el

EL AUTOR

Masakazu Katsura dibujante de manga, nació el 10 de diciembre de 1962, en la prefectura de Fukui, Japón. En 1982 ganó el prestigioso premio Osamu Tesuka por su obra "Tenkosei wa Hensohei". Al contrario de la mayoría de los dibujantes, el sueño de Katsura no era convertirse en mangaka, ya que aunque tenía aptitudes para ello, nunca se lo tomó muy en serio.

Katsura escaló rápidamente, consiguió publicar en 1983, su primera obra de manera profesional en la revista Shonen Jump, de la editorial Shueisha: Wingman. Entre el 83 y el 86 realizó seis historias cortas. Su siguiente obra fue Vander, enfocada en héroes transformables que se presentó en dos tomos. "Le siguió Present from Lemon", donde el protagonista era un joven que se abría paso en el mundo de la música.

Sin embargo, el verdadero despegue de Katsura se presentó en 1989 con "Video Girl Ai", que se conforma por 13 tomos, y tras su éxito creó "Shadow Lady", una historia corta que desarrollaría años más tarde. En 1993 dibujó "DNA", con una trama relajada de 5 tomos cuyo desarrollo tropieza demasiado.

Al año siguiente realizó una pequeña historia que llamó "Zetman", la cual retomaría diez años después. En 1995, Katsura lanzó Shadow Lady, retomando su primera versión esta vez como una obra corta y dinámica dados sus 3 tomos, a diferencia de I´s que se prolongó demasiado -15 tomos- y dejó decepcionado a más de uno. Sus siguientes trabajos se enfocaron en libros de ilustraciones, diseños, una historia corta —"Dr. Chambari"— y un par de colaboraciones.

INTERPRETANDO LA OSCURIDAD

Katsura es fan de Batman, ídolo al que hace referencia en varias de sus obras -Wingman,Vander, Shadow Lady, Zetman- y aunque le apasionan las series de superhéroes, ninguna de sus propuestas tuvo éxito y las cerró con un final apresurado. Por ésto, no ha podido dibujar lo que le interesa, ya que se ha dado el caso de que si se sale de la comedia romántica no consigue el apoyo de los lectores, que lo consideran un autor de corte hentai lemon, cuyo fan service ha creado adicción en muchos.

La primera versión de "Zetman" narra la historia de Jin Kurono, un chico huérfano de padre, que vive con su madre y quien le ha inculcado el sentido del honor y la justicia. Ella muere atropellada por un conductor que se fuga, dejando una marca en el corazón de Jin, quien con 23 años, trabaja como programador de un nuevo juego: Zetman. Cansado de que no exista la justicia en el mundo real, se convierte en su propio superhéroe para luchar contra el crimen.

blica en el semanario Young Jump, cuya primera aparición fue a finales del 2002, a partir del 2003 la editorial Shueisha se encarga de la recopilación de los tomos. En México, la editorial Mundo Vid lanzó este título en el verano del presente año.

HISTORIA

Hace diez años el Dr. Kanzaki huyó de los laboratorios de la Corporación Amagi y se llevó consigo la pieza más importante de un ambicioso proyecto, que no logra avanzar dada su ausencia; así que el dueño de la corporación emprende la misión de encontrarlo a como dé lugar, teniendo como única pista que la un aro en el dorso de la mano izquierda que la"pieza clave" tiene.

Gorou es un anciano indigente que vive con su nieto en un cinturón de miseria –zona periférica muy pobre- y él se esmera mucho en la educación de Jin, un chico de diez años que trabaja salvando a la gente de los delincuentes, aunque a veces las personas rescatadas no le pagan por sus servicios. Así que vuelve a su destartalada casa, donde no hay comida y no tiene dinero para comprar algo, pero Konoha - hija de una cocinera de beneficencia- guarda un plato de sopa para él, por lo que le promete ayudarla cuando esté en problemas sin cobrarle, ya que es la única forma que tiene de pagarle la comida.

Al otro día, Jin ayuda a Akemi Kawakami -una bailarina nocturna- que es hostigada por su ex-novio y su pandilla de vagos, dado que Jin prácticamente los derriba a todos, ellase sorprende por la gran fuerza de su salvador y le paga sin chistar la cantidad que él pide 10 mil yenes.

Últimamente han sucedido extraños asesi-natos, así que la ciudad se ha vuelto aún más insegura. El equipo de rastreo de la Corporación Amagi no tiene pistas y comienzan a especular que quizá ese algo que buscan ya esté muerto. El Sr. Amagi, que va con ellos, insiste en encontrar a un ente llamado ZET, reconocible por la marca circular en su mano; además, asegura que no puede estar muerto, ya que los demonios jamás mueren.

Gorou y Jin salen de paseo, de regreso se topan con un hombre que se comporta extrañamente y que luego de un intento frustrado de suicidio comienza a atacarlos, logrando herir a Gorou, que se percata de que no es una persona común pues no conserva su consistencia -su textura es viscosa- es decir, es un producto defectuoso y también responsable de los crímenes recientes.

El viejo ya no se levanta, Jin cree que está dormido y busca ayuda infructuosamente, como última opción va al centro nocturno donde trabaja Akemi y llorando le dice que no logra despertar a su abuelito, quien es declarado clínicamente muerto en el hospital. Conmovida por la inocencia y el corazón puro del niño, inicia los trámites de adopción del chico, quien luego de la muerte de su abuelito se vuelve más duro y distante, deja de sonreír y se encierra en sí mismo.

El Sr. Amagi vuelve a casa de Gorou, pues sospecha que no es un indigente sino el Dr. Kanzaki que huyó del laboratorio diez años atrás. Interroga a un vago que le cuenta de la extraordinaria fuerza de Jin, y haciendo cuentas, Amagi llega a la conclusión de que la pieza clave de su proyecto es nada menos que el chico, por lo que se obstina en su búsqueda. Entonces se topa con un Jugador, un ser misterioso creado en la Corporación Amagi, cuya labor es borrar a los modelos defectuosos con una mano-espada.

En la víspera de Navidad, Kajimura -el hostil ex-novio de Akemi- la busca para desquitarse por la golpiza que recibió, así que en un acto de extrema violencia, éste desliza un puñal por el rostro de ella, desfigurándola de por vida. Jin, enardecido por la impotencia, siente cómo dentro de su cuerpo se detona una fuerza sobrehumana que derriba al atacante y con desmedida furia lo golpea hasta caer desmayado.

Ahora Jin tendrá que descubrir el origen de

esa misteriosa fuerza y aprender a controlarla, pues se ha dado a la tarea de proteger a Akemi, quien al salir del hospital lo adopta.

Han pasado cinco años. Jin vive con Akemi, que tiene un puesto de crepas en la calle, pues nadie le da trabajo por la impresionante cicatriz que recorre su rostro. En tanto, él se ha vuelto un peleador callejero en duelos de bandas a cambio de una buena paga. Un día el líder de la banda para la que trabaja atrapa a una estudiante de secundaria -Konoha- pero antes de que ponga un dedo sobre ella, Jin se interpone. Ella lo reconoce, pero al parecer él ya no la recuerda.

Konoha es liberada y vuelve a la escuela, donde se festeja que el equipo de fútbol ganó el campeonato. El capitán de dicha alineación es Kouga -hermano de Konoha- quien sueña con ser detective y ejercer la ley en la ciudad, que últimamente ha sido acechada por un piromaniaco que provoca incendios en sectores muy poblados.

suelto en compañía de dos técnicos de la corporación de su abuelo, que le facilitan varios objetos para su defensa, que aún están en fase de experimentación. Su hermana lo acompaña muy a su pesar y sorprendida por la extraña actitud de su hermano, por lo que le pide que vuelvan a casa, pero este insiste en emprender esa cacería. Jin observa el edificio en llamas y se encuentra con el autor del incendio, con quien pelea. Justo cuando está a punto de definirse quién será el ganador, de entre las llamas aparece Kouga.

Desde el principio se establece entre Jin y Kouga, una tajante diferencia en cuanto a personalidad y forma de proceder, por un lado este segundo opina que es mejor rescatar a los tres niños que están atrapados por el humo, pues cargar a la madre que yace desmayada sería muy pesado para ellos dos; por su lado Jin considera que es mejor morir con tu madre a quedarte solo; ante eso Kouga se queda mudo y observa cómo, sin manifestar esfuerzo alguno, Jin carga a la madre y la coloca en una litera junto con los niños; el edificio comienza a colapsarse, entonces Kouga totalmente absorto ve como Jin deja caer la litera desde el cuarto piso, Kouga le hecha en cara que ya mató a una familia entera, lo cual con una gélida mirada Jin pone en duda.

Han llegado los bomberos, quienes sacan a los niños con su madre de la destartalada litera. Kouga les pregunta si los pequeños están bien, por lo que se da a entender que él los salvo. Mientras tanto, Jin retoma su pelea con el piromaniaco, que sorpresivamente perfora su abdomen de un solo golpe. El cuerpo humano de Jin parece muerto, pero de éste emerge una figura que refleja una gran fortaleza, su expresión es fría y con suma precisión destroza a su oponente.

Konoha, preocupada por que su hermano no regresa, comienza a buscarlo, a unos pasos del edifico derrumbado, y ve cómo Jin se desploma. Los paramédicos lo revisan y declaran que tuvo un paro cardíaco. En el hospital, la chica, desconsolada, le cuenta a su mamá que Jin es el chico que conoció de niña. Al escuchar ésto, su abuelo -el Sr. Amagi- se dirige al cuarto donde yace sin vida el cuerpo de Jin y lo lleva al laboratorio donde lo reviven y logran despertar por completo a ZET.

PERSONAJES

El argumento de ésta historia es un tanto complicado, pero al mismo tiempo muy interesante. Así tenemos que Jin como protagonista es tremendamente dual, pues aunque puede ser tierno, también es terriblemente violento e inexpresivo y especialmente frío en su trato con los demás. Akemi es la única capaz de arrancarle una sonrisa.

Desde el primer encuentro con Kouga, se establece una rivalidad que perdura hasta que crecen y definen sus bandos. Jin puede no ser extremadamente guapo, pero emocionalmente engancha su corazón desorientado por el abandono involuntario de su abuelo, su mirada refleja un profundo dolor que grita sordamente, cuan endeble es su alma ahogada en una absoluta soledad.

Kouga Amagi, por otro lado, lo tiene todo, es el mejor en la escuela y en el campo de fútbol, no le hace falta nada, incluso tiene un club de fans dado que es muy atractivo. Sin embargo, su capricho de ser héroe lo lleva a enfrentarse consigo mismo, sobre todo al descubrir que no basta la intención si no se tiene la determinación de hacer las cosas, rasgo que le admira a Jin.

Con quien se enfrentará repetidamente por su cualidad de enemigos naturales. En ésto se verá involucrada su hermana, a quien alejará de Jin a como de lugar, así ella lo odie, pues Kouga prefiere su repudio a aceptar que ella esté enamorada del joven. Konoha será quien se ubique justo entre ellos, por un lado tratará de detener a su hermano para que no pelee con Jin, y por el otro amará casi en secreto al protagonista.

Sin duda, una historia sólida que mantiene al lector en suspenso hasta el final.

© 2003/ Shueisha / Masakazu Katsura.

las cartas sobre la mesa

EL CASO DE LOS ¿TONTOS O

Por Alekxs Martínez

¿Te parece familiar aquél tipo que siempre está enamorado de la chica más guapa del salón? ¿Aquel a quien nunca le sale nada bien y que siempre queda en ridículo además de sufrir interminablemente por el despecho de su corazoncito y que por si fuera poco, es el más tonto del grupo?

Tenchi Muyo! GXP © NTV/AIC

Pues bien, si lo reconoces sabrás que es uno más de los autodenominados "loosers" (perdedor), aquel que podemos identificar en algunas series del anime y que de vez en cuando podemos toparnos con alguno de ellos en la vida real.

EL CLÁSICO Y TÍPICO "LOOSER"

No está por demás decir que los "loosers", en cualquier parte del mundo, son absolutamente identificables y en el anime no es la excepción. Es el clásico adolescente que siempre está en el rincón del salón de clase, el tímido, el cerebrito o hasta el más feito (fue un verso sin esfuerzo).

Pero una cosa sí es cierta: por misterios de la vida o cosas del otro mundo, casi siempre suelen ser los mejores amigos de las más dulces y encantadoras chicas que nunca pueden estar al alcance del hombre común.

Los "loosers" suelen estar grandes ratos platicando y hasta jugando con estas guapísimas chicas y al mismo tiempo, ellas suelen contarles sus amores imposibles (¡Oh, qué trauma!), ya que se dan cuenta de qué tan lejos están de los verdaderos galanes por los que ellas se derriten. Sin embargo, como dice el dicho, "después de la lluvia sale el arco iris", aunque éste sea sólo un momento, ya que en muchos casos las bellas jovencitas suelen apiadarse del desdichado e incondicional "looser".

Al parecer, en algunas de las series donde aparece este personaje, corre con muchas suerte y la trama de la historia cambia radicalmente: ahora las chicas suelen asediarlo por poseer algún tipo de magia. También es común que los mangakas los pongan como los antihéroes y los elegidos por los dioses para ser guías de un grupo o sociedad en vías a la utopía o la destrucción del mundo, y así disfrutar por un momento la sensación de ser el centro de atención.

Normalmente los "loosers" siempre andan soli-tarios, sea en la escuela o en el trabajo; algunos otros son reservados, tienen ideas y gustos extraños que sin más, son la pura botana de cualquiera, hasta la de una linda chica. (¡Qué ironía!). En el anime y manga las cosas no

LOOSERS ¿ENAMORADOS?

Video Girl AI © Masakazu Katsura

cambian tanto, al parecer los "loosers" están presentes en todo tipo de ambientes, desde la ya clásica escuela secundaria, preparatoria, universidad u oficina.

No está de demás mencionar que aunque éstos sean tímidos y un poco "raros", siempre intentan llamar la atención haciendo un sin fin de idioteces y chistes sin sentido. En el amor, por lo regular siempre les va mal. Su autoestima es baja y frecuentemente se dedican a coleccionar diversos objetos para superar su frustración y miedo a los demás.

Casi siempre les interesa aparentar ser intelectuales, aunque algunos sí lo sean. Sus intereses, en ocasiones, superan sus expectativas y se dedican, en su mayoría, a estudiar electrónica o computación, pensando que llegarán a inventar algún "artilugio" que les haga ser atractivos ante las chicas y tenerlas a montones.

Podríamos decir que su meta es vengarse de aquellos que han estado fastidiándoles su miserable vida, y no dudan que algún día lo logren.

A continuación veremos algunos casos que podemos encontrar en las series de animación japonesas. Debido a espacio, sólo nombraremos algunos de los más significativos "loosers" del anime.

Así que... ¡Cuidado! no te vayas a identificar con alguno de ellos.

CASO 1: LOVE HINA

Keitaro Urashima: es un joven tímido de 20 años que nunca en su vida ha tenido novia. Sus principales pasatiempos son coleccionar todo tipo de fotografías, especialmente las de él y dibujar chicas hermosas. Y vaya que lo hace bien.

Su historia es la de un total "looser" reconocido: ha fallado por tercera ocasión su intento por ingresar a la Universidad de Tokio (Mejor conocida como Toudai). Keitaro es conocido como un "Ronin", debido a que así se les llama a las personas que han fallado para ingresar a la universidad y tienen que esperar un año para volver a intentarlo. Su deseo de entrar a dicha universidad no es para ser un miembro de la comunidad estudiantil, sino para reencontrarse con su amada, una niña que conoció en la infancia y que nunca pudo olvidar.

Sin embargo, las cosas mejoran para él y consigue un empleo como encargado del hotel Hinagata Inn, donde conocerá a unas jóvenes hermosas y agradables que le harán la vida feliz, y quién sabe, puede que encuentre a ese amor perdido de su infancia. Sin embargo, a lo largo de la serie tendrá que decidir su futuro, la escuela, el amor del presente o del pasado. Vaya que esta serie muestra a un "looser" marca registrada.

CASO 2: RANMA 1/2

Ranma Saotome: es un chico que sufre la maldición de Jusenkyo, al caer en unas de sus posas, la cual consiste en que cada vez que toque el agua fría se convertirá en una bella mujer.

Ante ello, cada vez que se convierte en una dama muchos son los pretendientes que andan tras "él", entre ellos se encuentra el verdadero "looser" no reconocido de este anime, Kuno Tatewaki, conocido como el "Trueno azul del monte Furinkan". Kuno se enamora fácilmente de toda chica que ve, por lo que es incapaz de decidirse entre Ranma-chica o Akane, así que quiere casarse con las dos.

Su personaje prácticamente denota esa inseguridad y temor que resalta en todo "looser", y por si fuera poco, le es muy complicado comprender lo que siente su corazón por ambas chicas, lo que le sigue ocasionando una confusión total en sus sentimientos, y principalmente a su corazón.

CASO 3: VIDEO GIRL AI

Esta serie trata sobre el joven tímido, aquel que no sabe que lo quieren. La historia comienza cuando Yota trata de declarársele a Moemi, pero como es muy tímido no se atreve.

De regreso a casa encuentra una tienda de videos que nunca antes había visto y al entrar llega directamente a la sección de adultos, lla-

¡Oh, mi Diosa © Kosuke Fujishima/AIC

Love Hina © XEBEC/TV Tokyo

mándole la atención un video que lleva como título "Ai Amano: yo te consolaré". El encargado de la tienda le dice que para entrar a "Gokuraku" debe ser de corazón puro o que sufra por ver tristes a otros. Y a Yota le permiten llevarse el video.

Ya en casa reproduce el video y aparece una chica que le dice cosas que lo hacen sentir bien y que le pregunta que si quiere que esté a su lado debe desearlo con todo su corazón. De repente, ella sale del televisor y se presenta como una chica del video ("Video Girl" o "Denei Shojo") de nombre Ai Amano, y que está ahí para consolarlo, para ayudarlo a conquistar a la chica que le gusta y para cualquier cosa que él desee...

Pero no todo es color de rosa, pues Ai es una "video girl" defectuosa porque la video de Yota estaba descompuesta, lo que hizo que ella tuviera sentimientos humanos, cosa que no les está permitido.

De esta manera, acompañado de la gran chica virtual o digital, Yota día a día intenta ganarse a duras penas la confianza y el cariño de Moemi.

Sin duda, ésta es una gran historia con un final excelente. Nuestro personaje principal se deja llevar por las difíciles situaciones que se le presentan, pero comprendiendo la naturaleza humana que le impide expresar sus verdaderos sentimientos, así termina por demostrar que un "looser" también puede amar, a pesar de reconocerse incapaz en este tipo de situaciones amorosas.

CASO 4: TENCHI MUYO

Tenchi Masaka es el intelectual "looser" y obstinado protagonista de esta historia y que, por si fuera poco, normalmente es eclipsado por las chicas que lo rodean.

A pesar de no ser un chico que destaque físicamente, parece tener mucho gancho con ellas.

Un día sin querer pasa algo extraño y encuentra su casa llena de mujeres, lo que le trae más de un problema, ya que todas ellas son extraterrestres y eso atrae la atención de otros, y no siempre con buenas intenciones.

Desde el amor descarado que le profesan Ayeka y Ryoko,y en menor medida Mihoshi, pasando por el enorme cariño que le muestra Sasami. Y para colmo Washu, la científica loca del grupo. Tenchi se ve obligado a hacer equilibrios para vivir en un universo donde los personajes femeninos superan en proporción de 3 a 1 a los masculinos.

Podemos considerar a Tenchi como un curioso "protagonista en la sombra" ya que si bien normalmente parece ir, valga a la redundancia, a la sombra de los demás (principalmente con las chicas), al final todo termina girando a su alrededor, al más puro estilo del Shinji de "Evangelion"(aunque sin ser tan tierno). Sin más, es un "looser" exitoso.

CASO 6: HAND MAID MAY

Otro "looser" exitoso e intelectual es Kazuya, un estudiante de electrónica con una esperanza de futuro muy alta. Su objetivo: crear a "doremon", un Gato-robot.

Kazuya lleva viviendo varios años en la residencia Kasumi Sou, un lugar muy grande regido por Chigusa Tani, una señora a la que apenas se le puede ver, pero no importa, porque a la que sí veremos es a su adorable y bella hija Kasumi, quien se encarga de cobrar la renta cada mes a los inquilinos y de hacer visitas con-

Tenchi Muyo © Pioneer LDC/TV Tokyo

Naruto © Studio Pierrot/TV Tokyo

tinuas a la habitación de Kazuya, del que lleva mucho tiempo enamorada.

Un día llaman a la puerta y tras ella una chica pregunta por Kazuya y le entrega un pequeño paquete que contiene un mini robot que habla.

Se hace llamar May y ha sido enviada para servir a Kazuya en los quehaceres de la casa. Al transcurrir la historia todo va cambiando poco a poco, el chico siente algo por Kasumi, pero su intensa timidez le hace no decirle nada, eso sin contar que empieza a enamorarse de May.

Así pues, Kazuya se convierte en el clásico "looser" asediado por dos lindas chicas, pero que por su indecisión puede llegar a perder a ambas.

CASO 7: OH! MY GODDESS

Ésta es una la series más conocidas y donde el protagonista es un "looser" con mucha suerte. La historia comienza cuando Keiichi se encuentra en el dormitorio de hombres en su escuela. Una noche, al marcar equivocadamente un número de teléfono, le contestan en la Oficina de Ayuda de las Diosas. Y no pasa mucho tiempo, cuando saliendo del espejo aparece una chica llamada Belldandy

Ella le informa que le puede conceder un deseo, Keiichi piensa que es una broma de sus compañeros y al ser el clásico "looser" que nunca ha tenido suerte con las chavas, le pide que una persona tan linda como ella se quede con él para siempre. La diosa le cumple su deseo y Keiichi, al darse cuenta de que no es una broma, comienza a preocuparse, ya que no deben de haber mujeres en el dormitorio de lo hombres.

Cuando llegan los compañeros de Keiichi y ven que tiene compañía los corren de ahí. Más que una Diosa de la fortuna, Belldandy parece un "ave de mal agüero" para el pobre chico.

Al encontrar un nuevo lugar para vivir, Keiichi recibe la visita de su hermana Megumi quien le propone ir a la playa, a lo que él acepta. Mientras hacen los preparativos, éste pone un video que recibió y del televisor sale Urd y le propone ayudarle a conquistar a Belldandy con la condición de que ella no se entere. Keiichi invita a Belldandy a pasear en bote (por consejo de Urd) pero el paseo le sale mal ya que el tarado no sabe nadar.

Después Urd le da una pastilla, la cual tiene la cualidad de que al ver a la primera mujer le dirá que la ama. Justo en ese momento entra Belldandy y al escuchar eso le dice que lo dejará si es lo que él desea. Keiichi la persigue para explicarle que es un mal entendido, en ese momento ve las pastillas e intuye que todo es obra de su hermana Urd.

Belldandy le dice que tiene que quitarle el maleficio, pero su hermana no puede. Sin embargo, el amor que le tiene a él hizo posible que el hechizo terminara; al menos algo le tenía que salir bien al pobre, ¿No?

Éste es el típico caso del "looser" menospreciado, frustrado y cansado de ser el hazmerreír del grupo. Su flaqueza y debilidad lo hacen llegar a los extremos y caer en trampas y líos amorosos para obtener sus deseos imposibles.

CASO 8: NARUTO

Naruto Uzumaki es un niño hiperactivo de 12 años, loco y medio tonto, que vive en un pueblo de ninjas llamado "Villa de la Hoja", el cual fue atacado hace muchos años por un demonio gigante con forma de zorro de nueve colas, pero un ninja apareció y sacrificó su vida al sellar al demonio dentro del cuerpo de Naruto cuando éste era un bebé; y como toda historia el pueblo siguió en pie. Muchos saben que éste tiene al demonio dentro y se apartan de él.

Éste solo hecho ya marca al pobre de Naruto como un "looser" de nacimiento, pues desde pequeño ya tiene una maldición que lo señala ante los demás.

Al transcurrir la historia verán que es un chico solitario que ha pasado momentos muy difíciles en su vida, ya que dentro de su cuerpo existe un demonio el cual casi destruye por completo la aldea en donde vive y donde nadie lo quiere, solamente algunos profesores y unos pequeños niños, pero él está enamorado de su compañera Sakura: su sueño imposible.

Pero el sueño de Naruto no es sólo Sakura, sino también convertirse en un ninja y comenzar su entrenamiento como tal, convertirse en un maestro Hokage y que todo el mundo reconozca su fuerza y destreza. Para eso, Naruto tiene que hacer equipo con Sasuke y Sakura (la última es la niña de sus ojos y Sasuke su máximo rival ninja y como persona, porque la chica está enamorada de éste último).

De esta forma, Naruto padece el síndrome "looser" del destino; intenta demostrar ser más que Sasuke, el galán correspondido por Sakura, quien por momentos detesta a Naruto y lo tacha como un tipo fracasado y de mala suerte.

En fin, que el "looser" de Naruto, limitado por obtener el amor de la chica y conseguir sus sueños, demuestra una vez más que los perdedores siempre consiguen lo que se proponen a costas del sufrimiento y las desventajas que se han encontrado en la vida. Basta con ver a Naruto para salir de dudas, ¿No creen?

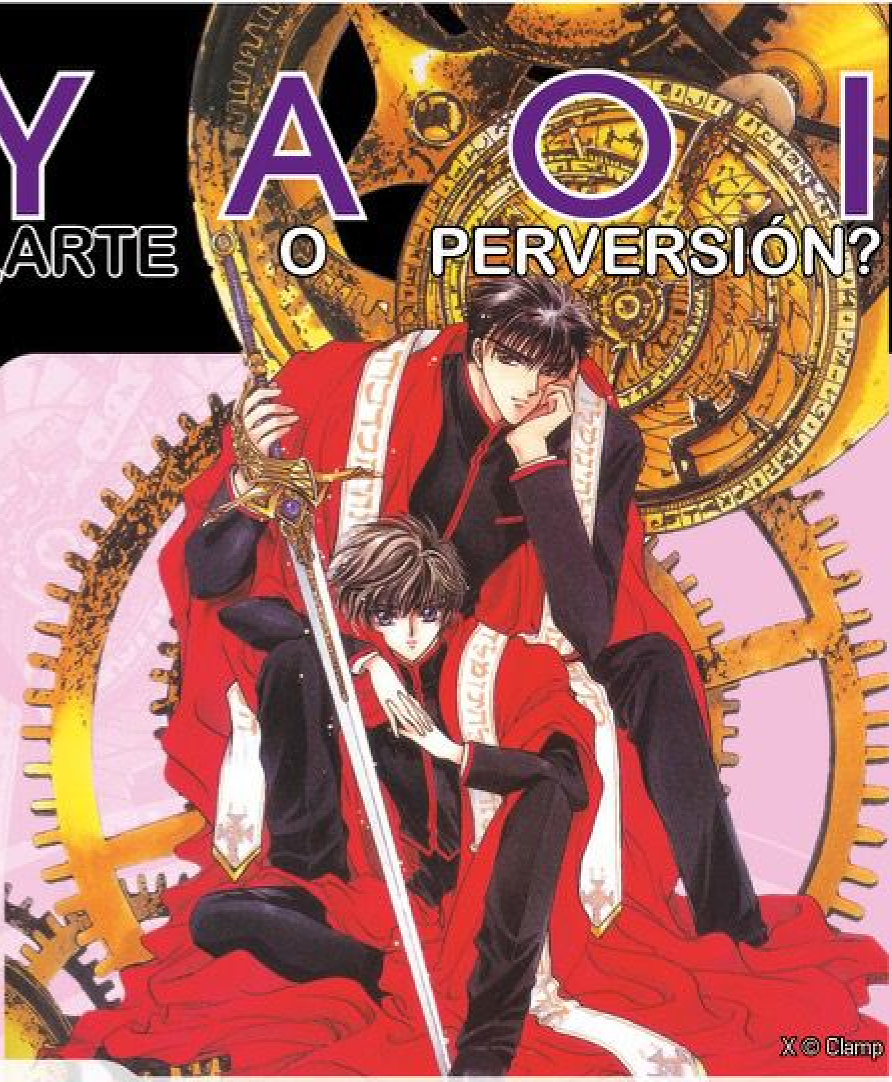
Esperemos que este análisis les ayude a reconocer ampliamente algunos de los personajes que podemos encontrar en el anime y disfrutarlo desde otro punto de vista. Y si no es así, pues sigan fastidiando a todo aquel "looser" que se atraviese en su camino.

Ranma 1/2 © Rumiko Takahashi/Fuji TV

La PÁGINA del LECTOR

YAOI ¿ARTE O PERVERSIÓN?

Por: Rosalba Morales García


X © Clamp

Hola chicos lindos y chicas lindas (o debería decir otakus lindos(as) Decidí escribir este artículo por la siguiente razón:

Todo comenzó cuando yo, inocentemente viajando por el ciberespacio bajaba imágenes de mi adoradísimo y guapísimo Joey Weeler (sí, ese rubio bonito que es el mejor amigo de Yugi), encontré imágenes que mis ojitos no pudieron soportar...

¿Bueno, y qué viste? Muchos se deben estar preguntando. Pues nada más y nada menos que... ¡A mi lindo Joey y a Kaiba acostados uno sobre del otro en una hamaca! Hay que agregar que aunque los dos tenían ropa estaban en una posición muy comprometedora, la cual analicé detenidamente, me tomé unos minutos para reflexionar y dije... ¡Oh, por Dios! Díganme que no es cierto lo que estoy viendo, ¡Qué le hacen a mi lindo Joey! Y lo peor fue que lo dibujaron con Kaiba, con lo mal que me cae ese tipo, ¡Lo odio! Bueno... perdón, creo que me salí un poquito del tema.

Pero si creen que ahí se termina la cosa... pues no, ya que como algunos de ustedes pensé: "Bueno, es sólo una imagen, no hace mucho daño, mejor sigo buscando más dibujos de mi lindo Joey en algún buscador". Pero conforme fui avanzando encontraba más y más imágenes yaoi de Yu-gi-oh!... y mejor no les doy detalles de lo que encontré por respeto a la salud mental de cada uno de ustedes.

Debo aclarar que no estoy en contra de el yaoi en sí, ni pienso que sea una obscenidad ni mucho menos escribo este artículo con una actitud machista , pues hablo en nombre de todas las lindas otakus a las que no nos gusta ver a nuestro personaje favorito dibujado con este estilo(¿Creían que era la única?).

Pues bien, antes de que salga con una ganzúa a buscar a los autores de estas imágenes, definamos que es yaoi:

Como seguramente ustedes sabrán, yaoi es una exaltación del shonen (muchacho) y ai (amor). Consiste en que los protagonistas son hombres que tienen relaciones románticas con otros de su mismo género. Las historias llegan a ser tan apasionadas que no es de extrañarse que termine en relaciones sexuales de los protagonistas, o que esta situación sea frecuente dentro de la misma.

Este género, a su vez, tiene subgéneros como el "Yuri" en donde ahora los protagonistas ya no son gays sino lesbianas.

El sotacon . En donde las relaciones son entre niños o entre adulto-niño.

Siyohin. Son historias en su mayoría hechas por aficionados, en ellas los personajes son sacados de otras series para así agruparlos y hacer una historia por lo general con mucho fan service subido de tono.

Estas historias no son hechas para el público homosexual, sino para las mujeres porque, ¡Aunque usted no lo crea!, se derivan del shoujo. Tal vez podríamos pensar "¿En serio?", ¿A poco ya existen revistas de "vaqueritos" para mujeres? Desde mi punto de vista ,si bien sabemos que este género y subgénero provienen del shoujo, no creo que nosotras las otakus nos guste leer o ver éste tipo de historias, o en este caso, imágenes (sí, y menos viendo cómo ese chico lindo de anime que nos arranca suspiros, se está besando con otro; todavía se la pasamos si es con otra).

Investigando más a fondo este tema, encontré que, en su mayoría, las imágenes son hechas por aficionados y que no sólo con personajes de una determinada serie, sino que con varias, principalmente de animes tipo shonen. Sabemos que éste tipo de series no tienen ni pizca de dulzura ,o como yo lo llamo "ñoñés", pero ¿Es justo que le hagan ésto a los pobres dibujitos que no tienen la culpa?

Además, aquí ya no respetan a nadie, pues las series menos imaginables las toman para hacer sus "graciosaditas" ,como es el caso de BeyBlade y Digimon. Sí ,como lo oyen... perdón, como lo leen, pues encontré, sin mentir, cuatro imágenes de la primera serie y tres de la segun-da, hasta una de Shaman king.

Las series que toman con frecuencia para dibujar a los personajes en posiciones no muy agraciadas son:

1.- Saint Seiya
2.- Dragón ball
3.- Slamp Dunk (hasta hay una página dedicada a los fanfics yaoi de Rukagua)
4.- Samurai X
5.- Evangelion
7.- Gudam Wing
8.- Yu gi oh! (¡Buaaaa! ¿Por qué a mi Joey?).

Aquí es donde viene la pregunta: ¿Habrá alguna persona que logre captar lo "artístico" de estos dibujos? En mi opinión, el artista puede expresar su percepción de la vida, lo que siente y lo que piensa de forma fácil de captarlo, que nos llene, que podamos sentir, compartir ese sentimiento con él y, en este caso, con el dibujante.

Bueno éste ha sido mi "pequeño" comentario hacerca del fan art yaoi, que no es malo siempre y cuando no tomen personajes que ya existen.

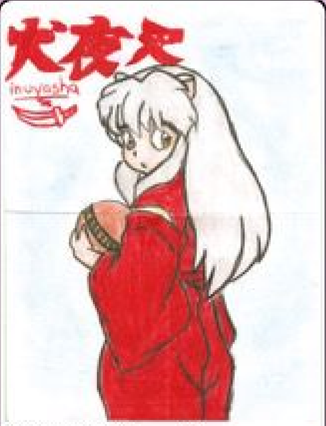
Si tienes algún comentario que hacer o tú sabes el por qué de hacer fan art yaoi, te invito a escribirme al correo electrónico de la revista, te agradeceré mucho que lo hagas, ya que tú, amigo lector, tienes la última palabra.

¡Hasta la próxima!

Galería

Y como dicen que lo bueno viene en paquetes pequeños, aquí les mostramos una Galería con todos sus galanes favoritos, en versión "compacta" para que los disfruten.

3- MINI-PEGASO
Karina Guzmán Villanueva
Ozumba, Edo. Méx.

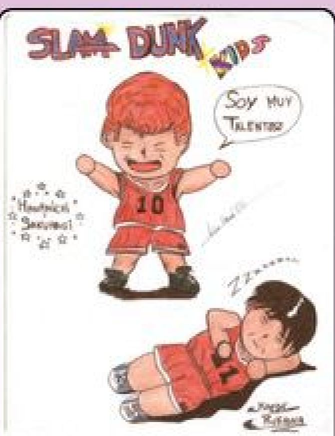


2- ADÓPTAME… ¿SI?
Tanya Yaill Rodríguez Castro.
México, DF.

1- CHIBI-KENSHIN Y SANO
Grecia Ponce M.
Córdoba, Veracruz

6- SOY FLOJO ¿Y QUÉ?
Yanire Chirino Toledo
Tuxtla Gutiérrez, Chiapas.

4- ¿QUIERES SER MI AMIGO?
Victoria Batista Prado
Salamanca, Guanajuato.

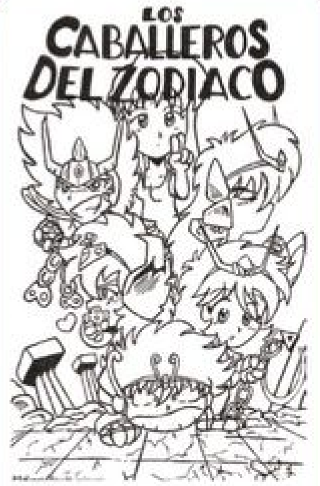


5- SLAM DUNK KIDS
Luis Manuel R. A.

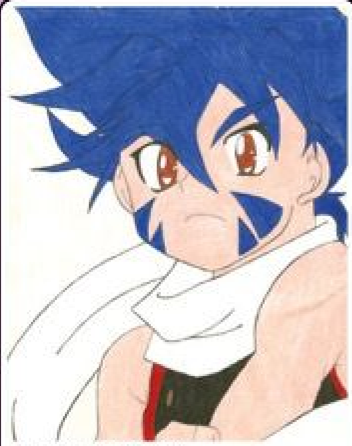
7- BUNNY-KAI
Anabel Sánchez Cruz
Cd. Nezahualcóyotl.

CHIBI-GALANES

8- SOY UN DIABLILLO
Francisco Javier Castillo R.
México, DF.



9- LOS CHIBI-SANTOS
DE ATENEA
Miriam Águila Salgado
Cuernavaca, Morelos



12- ¡YO SOY KAI!
Sandra Paola Lomelí S.

11- ¡SOMOS LOS MEJORES!
Adriana Jiménez Covarrubias.

13- MIS CHIBIS AMOROSOS
Erendira Anahí de la Torre González

10- CHIBI-RAY
Mónica Ramón B. (Jaded)
México, DF.